<Артем Потар>
eldros@hotmail.com

…На сегодня это самое известное и интересное российское издание, посвященное компьютерным играм[1]. Стиль Game.EXE — чрезвычайно привлекательное явление <…>. Первое, что бросается в глаза при изучении игровой манеры изложения, соответствующей указанному духу издания, — свободное обращение с известными стилистическими средствами языка. При этом, впрочем, чувствуется определенность принципов изложения, которым подчиняется любой авторский текст. Таким образом, авторская субъективность подчиняется в журнале основной стратегии издания. <…> Чем же привлекателен для читателя заданный игровой стиль?

Большую часть нашего анализа мы посвящаем вполне обычному для журнала типу изложения, который мы назовем стандартным. Приведем пример, где перед нами типичный комментирующий текст с ярко выраженным авторским началом (субъективно-модальные элементы выделены):

«Операция «Пластилин» **доставляет немало веселых минут** того рода, что может доставить только квест. И **мне приятно, что,** несмотря на все внутренние неурядицы, большой пластилиновый труд — труд, **который нельзя не уважать,** — не пропал зря. А раз так — **смотрим подробнее.** С присущей разработчикам отечественных квестов изобретательностью новое приобретение носит название «Операция «Пластилин». Прежде всего **следует отметить**, что произошла наконец-то отстыковка от мощной (**как выяснилось**) традиции пластилиновых квестов, заложенной единственным их представителем от Dreamworks. Квест «Операция «Пластилин» довольно обособлен, самобытен и в головоломках, и в облике и сути персонажей, и в характере задачек. Если бы, **скажем**, какой-нибудь злой гений в подземном убежище под вулканическим островом вынашивал коварный план отнять у «Операции «Пластилин» ее самостоятельность, у него ничего бы не вышло».

Если говорить о предметной информации, то информативность в тексте имеет виртуальный характер. Обозначенные реалии выступают как виртуально-игровые, связанные с изображением на экране компьютера. Изображение передается в текстах предметными наименованиями и детальными описаниями. Ниже, в иллюстрациях, мы выделяем их подчеркиванием. Заметим также, что описания имеют атрибутивный характер, благодаря множеству зрительных определений, а сам текст, как и в предыдущем случае, «начинен» субъективно-модальной лексикой:

«Какие же горизонты открывает перед нами автономия российского пластилинового квеста? Мимо первого пункта **не пройдешь при всем желании:** главный герой «Операции» занимает четверть экрана и, **кажется**, постоянно расширяется. **Это не** симпатяга Клеймен и не скромняга Руфф. **Нет**, перед нами обрюзгший, косоглазый, облаченный в походные зеленые доспехи (**в нашем случае** — необъятную зеленую шинель и зеленую каску) пулеобразных очертаний солдатик — **очевидно**, уволенный за обжорство из рядов игрушечных военных, либо дезертировавший из частей мягких боеприпасов. **Наверное**, существующая дискриминация пластилиновых военнослужащих и довела его до такой жизни: на поясе потенциальный самоубийца таскает две зловещего вида, **почему-то** до сих пор не пропитые гранаты. Нрава он, **впрочем**, мирного».

Из приведенных примеров видно, что значительную часть текста составляет оценочный комментарий с включением вводно-модальных слов и риторических конструкций (вопросы, риторическое отрицание). К характеристике комментирующего типа речи мы обратимся далее. Интересной особенностью игрового изложения в журнале является его сценарность, то есть построение в соответствии со схемами, известными из реальной действительности. Например, это может быть сценарий, связанный с награждением или раздачей призов. Приводится аргументация — обоснование заслуженности награды. Сравните:

«Анимация героя может быть уверенно **удостоена почетной грамоты**. Герою присущи плавность движений, множество мелких ужимок и жестов и эта непередаваемая готовность при первом удобном случае расползтись во все стороны — чарующая черта отечественной пластилиновой школы, о которой западные и заокеанские пластилины даже и мечтать не смеют. Кроме того, он ни на кого и ни на что не похож. **За это — вторая почетная грамота**».

В тексте немало предложений с дейксисом и отождествительной семантикой, что связано как с описательностью, так и с оценочностью. В ряду отождествительных высказываний встречаются, в частности, и конструкции с придаточным цели, модальные слова, которые также имеют отношение к комментарию, и, кроме того, бессоюзные конструкции с пояснительным значением.

«Зато двенадцать других персонажей, встреченных на многотрудном пути через «Операцию», уверенно отождествляются с нетрезвыми амебами. Медсестра или следователь, охранник или поборник гигиены под душем наделены цветом экзотических фруктов, объемом полного собрания сочинений и жизнеспособностью клонированного слоника. Эти ужасные, неуклюжие и неудобные образины выкатываются на экран лишь для того, чтобы исторгнуть ряд нечленораздельных звуков, напугать до полусмерти ни в чем неповинного квестера и удалиться обратно в уютное вместилище запредельного уродства. Моральные травмы, ими нанесенные, по мере скромных своих возможностей врачует местная живность…»

Помимо отмеченных синтаксических и композиционных особенностей в приведенных фрагментах текста можно заметить и характерные для игрового стиля приемы языковой игры на словесном уровне:

1) На уровне необычного словообразования: *квестостроение* (при помощи сращивания основ), *пластилины* (новое слово в словосочетании *западные и заокеанские пластилины*).

2) На уровне необычного словосочетания: *отечественная пластилиновая школа, отечественное и зарубежное квестостроение, поборник гигиены под душем* (контрастное сочетание слов из трех разных стилей: публицистического, научно-медицинского и бытового).

Как видно из текста, большую часть стилевого пространства занимают оценочно-комментирующие элементы изложения. Поэтому уделим особое внимание этим составляющим стиля. Рассмотрим текст:

«Здесь начинается территория, на которой все трудолюбие ваятелей, изготовивших немалый и разнообразный мир из неподатливого материала, в зачет не идет. Комбинации случаются довольно замысловатые, но все они ограничены пределом локации в стиле «Братьев Пилотов» или Goblins. «Операция «Пластилин» отнюдь не лишена изящных находок: так, мне очень запомнились задачка с карандашом и камерой слежения, а также маскировка под санитара. Красиво и естественно. Колоссальный карандаш укорачивается в грандиозной точилке, чтобы сместить угол обзора камеры, — тогда герой проезжает на конвейере беспрепятственно, выставив болванку над пузом. Между прочим, ручки с металлическими наконечниками, кнопки, скрепки и прочие канцелярские принадлежности пронзают пластилиновую реальность, придавая ей, в пику Neverhood, несерьезную игрушечность. Здесь не поговоришь об истории, культуре и обычаях сказочного государства — нале-

[1] Письмо Артема Потара суть выдержки из его диплома «Игровые стратегии в журналах «Интербизнес» и Game.EXE», защита которого с успехом прошла весной 2003 г. на факультете журналистики (кафедра теории речевой деятельности и языка массовой коммуникации) Санкт-Петербургского госуниверситета.

пили люди декораций и дурачатся. Тоже самобытность».

Как известно, комментарий — это род речевого действия, в котором субъект речи выражает свое отношение в процессе анализа или описания объекта. Комментарий всегда привязан к определенной точке зрения. Как речевое действие комментарий характеризуется тем, что в нем открыто выражается отношение, а синтаксически он подчиняет себе весь ход изложения. В данном случае это синтаксис, использующий отрицательные конструкции и противительные, выразительные утверждения и придаточные цели, обобщенно-личные предложения.

Большой объем в тексте занимают гносеологические (познавательные) оценки. Все они пронизаны субъективным авторским отношением (положительным или отрицательным). Они выражаются следующими средствами:

1) Инверсией (постпозиция определения): *Комбинации случаются довольно замысловатые, но все они ограничены пределом локации в стиле «Братьев Пилотов» или Goblins*.

2) Усилительными частицами с отрицанием: *отнюдь не лишена*.

3) Оценочными предикативами (наречия-сказуемые): *красиво и естественно*.

4) Оценочными существительными (самые радикальные средства оценки): *несерьезная игрушечность; тоже самобытность*.

Как видно из текста, разговорная окраска слов соседствует в нем с литературно-книжной, что также соответствует игровой манере изложения: *здесь не поговоришь об истории, культуре и обычаях сказочного государства* (книжный) — (разговорный) *налепили люди декораций и дурачатся*.

Особо мы хотели бы отметить роль иронической окраски в изложении. В частности, она связана со сценарным сюжетом раздачи призов. Продолжим фрагмент уже цитировавшегося текста «о грамотах»:

«...За розового паука с любовно вылепленным на спинке белым черепом следовало бы удостоить создателей специального приза «За лучшее изображение розового паука в пластилиновом квесте». Кроме шуток — все будущие попытки лепки розовых пауков в отечественном и зарубежном квестостроении абсолютно обречены на провал».

Для того чтобы понять смысл указанной иронии, требуется знание предмета обсуждения. Поэтому сделаем несколько пояснений:

1) Первый и единственный западный пластилиновый квест называется Neverhood, и он был очень удачным. Следовательно, любой новый пластилиновый квест сравнивается с ним.

2) Российские разработчики весьма болезненно реагируют на любые сравнения с западными образцами и всячески стараются отмежеваться от прародителей, утверждая, что не имеют с ними ничего общего, кичатся своей «инакостью».

3) Однако, как ни прискорбно, большинство наших игр откровенно вторичны.

4) Именно поэтому ироничная авторесса выискивает заведомо мелкую деталь и торжественно «вручает» грамоту, сопровождая ее прогнозом-преувеличением: «*За розового паука с любовно вылепленным на спинке белым черепом следовало бы удостоить создателей специального приза...*»

Отдельно остановимся на такой особенности субъективной модальности в стиле Game.EXE, как ироническая гиперболизация. В текстах встречается множество оценочных выражений с преувеличением меры признака. Для примера возьмем довольно протяженный текст, в котором встречаются разнообразные средства превышения меры и степени:

«Продолжая разговор о квестовых находках... Для начала, есть дикие изобретения в духе недавнего антиквестера Громова. Вы знаете, что пружина и ветка в сумме дают качественный миноискатель? Есть действия хоть и забавные, но умом совершенно непостижимые, — вроде прорезания окошка в пластилиновой стенке, облизывания листка или мучений под душем в каске. Кроме того, присутствует пиксельхантинг на ровном месте. Поиски абстрактной точки, в которой только и можно расколотить миску или водрузить катушку <...> — первейший знак экстремального пиксельхантинга, развлечения для крепких духом. Стоит также учесть, что жирный солдат умудряется героически загораживать собственным телом по несколько активных точек на экране за раз.

А еще авторы до беспамятства одержимы магическим числом. Три камня следует положить в птичью клетку. С третьего раза поддается прут в решетке. При третьем гудке роняет коня потерявший терпение шахматист. Третья попытка открыть гигантскую бутылку оказывается успешной.

Конечно, при любом усердии и трудолюбии вряд ли в человеческих силах вылепить квест длиной с The Longest Journey. Длительность «Операции» всячески старались увеличить — главным образом за счет вставных головоломок. Тут и замечательная находка с открытием сейфа ходом шахматного коня, и детсадовская игра с составлением лестниц из кубиков. В общем, терпимо. Куда страшнее упражнение на скоростную стрельбу или улавливание катящихся по конвейерам шестеренок! При жуткой неуклюжести пластилиновых существ в целом (и мышиного курсора в пластилиновом мире в частности) они куда сложнее, чем должны были быть. Верх ереси — развлечение с импровизированной азбукой. Я уже как-то писала, что из-за трудностей с артикуляцией говорить пластилиновые герои не могут в принципе и поэтому ограничиваются гулюканием, бормотанием и односложными воплями. А теперь представляем себе кошмар: допрос первой степени в подобных условиях. Не знаю даже, кого мне больше жалко — следователя или солдатика».

К средствам превышения меры и степени в данном тексте относятся:

1) Употребление оценочных прилагательных, наречий и существительных с семантикой самой высокой степени признака: *дикие изобретения, жуткая неуклюжесть, гигантская бутылка, непостижимый, экстремальный, героически загораживать, мучения под душем, кошмар, верх ереси*.

2) Употребление степеней сравнения (*страшнее, сложнее*), в том числе превосходной степени прилагательного: аналитической степени (*совершенно непостижимые*), синтетической степени (*первейший знак*).

3) Употребление фразеологических средств: *потерявший терпение шахматист, вряд ли в человеческих силах вылепить, куда страшнее, куда сложнее*.

4) Употребление сказуемых меры и степени: *всячески старались увеличить, умудряется героически загораживать*.

Теперь мы можем дать общую характеристику стандартному типу изложения в журнале: это изложение в **раскованно-игровой манере** с использованием контрастных сочетаний языковых средств на фоне специализированной компьютерно-игровой терминологии.

<...>

...основным стилем изложения в журнале является игровой, оценочно-комментирующий стиль с ярко выраженным субъективно-авторским началом. В то же время субъективность изложения часто носит иронический характер.

Ярким средством привлечения читательского внимания и создания экспрессии в Game.EXE являются различного рода стилизации на базе прецедентных текстов. Данные стилизации не всегда достаточно информативны, но при разнообразном использовании добавляют развлекательности, своего рода раскрепощенности, в изложение.

Частотным средством создания экспрессии является просторечие, нередко грубоватое. Обилие специальных терминов и замкнутость самого предмета журналистского внимания — компьютерных игр — позволяет говорить о некоторой «кастовости» журнала. Постороннему читателю, никогда не игравшему в такие игры, сложно разобраться в текстах журнала, тем более при наличии стилизаций.

<...>

Тексты журнала выполняют сразу две функции: информативную и развлекательную. Благодаря игровой манере письма в большинстве материалов информация подается необычно. Это качество отличает журнал от других изданий схожей тематики, где упор сделан на информативность, и из-за чего читать их смертельно скучно.

Использование игрового стиля в Game.EXE соответствует предмету журналистского внимания, каким является компьютерная игра. Что касается языковой игры, то она прослеживается на разных уровнях (морфологическом, лексическом, стилистическом), что, на наш взгляд, составляет верный способ завоевания читательской аудитории для журналов подобного направления.

Итак, <...> у журнала есть свой стиль, что четко выделяет его из толпы безликих конкурентов. Следовательно, использование языковой игры как основного стилеобразующего элемента в развлекательно-информационных изданиях оправдано и даже необходимо.

game.exe

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 1 (102), январь 2004 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил
под названием
«Магазин игрушек/ Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Тел.: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 57000 экз.
Номер подписан в печать 7 декабря 2003 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

в номере



#01

в номере





горбушкин гайд

Prince of Persia: The Sands of Time
Товарищ, тебя когда-нибудь интересовал вопрос, как будут выглядеть компьютерные игры завтра? А послезавтра? Беги и купи нового «Принца» — абонемент в будущее индустрии! И не забудь напомнить продавцу, что Мехнер — Господь Бог.

Empires: Dawn of the Modern World
Восемьдесят тысяч трехмерных баб в красных платках с тяпками, и все на одно лицо — перед вами правильная историческая RTS в лучших традициях Age of Empires и Rise of Nations.

Need For Speed: Underground
Тупо и красиво. Что перевесит в дороге — неизвестно.

«Lock On: Современная боевая авиация»
Игра для специалистов: красиво, но непонятно.

The Black Mirror
Пришелец из лучшего мира! Квест вне пространства и времени! Ваша любимая адвенчура девяностых с графикой девяностых и геймплеем девяностых, но ценой и апломбом двухтысячных!

Warlords IV: Heroes of Etheria
Легенда настоящая, походового семейства. Идеальный вариант для лоботрясов, приходящих на работу играть в КИ.

Star Wars: Knights of the Old Republic
Интерактивная Библия в скай-фай-формате. Аминь.

The Lord of the Rings: The Return of the King
Однообразное и насквозь пропахшее консольным духом маппет-шоу в кинодекорациях. Беспрецедентный по динамике массакр с вгоняющим в благоговейный трепет видеорядом. Тем не менее... вы все равно, увы, будете в это играть.

Broken Sword: The Sleeping Dragon
Любишь смотреть картинку, слушать звук, хихикать сюжет и управлять управление, но не желаешь ощущать при этом дурного влияния геймплея? Broken Sword 3 просто создан для тебя!

The Lord of the Rings: War of the Ring
Чрезвычайно удачная версия WarCraft 3 для людей, отдаленно знакомых с творчеством Толкиена.

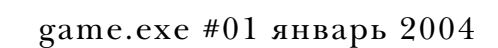
Contract J.A.C.K.
Monolith & Sierra: Эй, дарагой, купи у мэня этот абезьяна!
Игрок: Но мне не нужна эта вонючая обезьяна!
Monolith & Sierra: Ты что, шайтан, хочэшь, чтобы мои сэмэро дэтэй умэрли с голоду?! А ну купи абезьяна!

Silent Hill 3
Лучший представитель жанра «девица с катаной против карусельных лошадок-зомби»!!!

Secret Weapons Over Normandy
Высокооплачиваемая поделка, которая была бы похожа на оголтелый малобюджетный трэш, если б не отдельные удачные моменты. Воплощенная бездарность, вышедшая из-под пера общепризнанных талантов. Игру можно порекомендовать родителям, желающим приучить детей к несложной классической музыке. Положительного результата, правда, не гарантируем.

Chaos Legion
Если ваша уборная не обклеена постерами с Сейлормун, а на завтрак вы не употребляете что-нибудь вроде Kareshi Kanojo по Jijou с пятнадцатой по двадцать шестую серию, беспокоиться по поводу Chaos Legion ни в коем случае не следует!

Uru: Ages Beyond Myst
Продолжение «Миста»! Той самой игры, которую никто не видел, но которая, говорят, собрала уйму денег. Заплати за лейбл. Поиграй в хорошее.



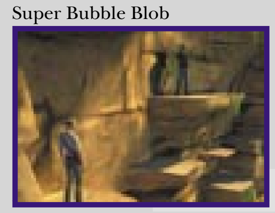


Содержание .EXE DVD

Содержание .EXE CD

Игры
Broken Sword:
The Sleeping Dragon
Deus Ex 2: Invisible War
TrackMania
«Полная труба»

Shareware
Berusky
Bud Redhead
Combat Pillows (Bulanci)
GermNation
Neko Puzzle v1.13
RatMaster
Super Bubble Blob



Утилиты
Total Commander 6.00
Crystal Player v0.36
Miranda v0.3.2
Kaspersky Anti-Virus Lite
Game.EXE Edition (ключ)

Патчи
«Демиурги-2» v1.02

Wallpapers
Against Rome
Castle Strike
Rebel Trucker



Syberia 2

Музыка
Fallout:
A Post
Nuclear
Adventure,
саундтрек



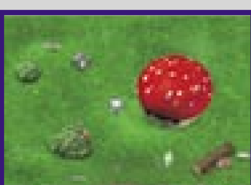
Содержание .EXE DVD

.EXE-вкусности
.EXE-выпуски:
#12'2003 (.pdf-формат)

Игры
Экшены
Deus Ex 2: Invisible War
Max Payne 2:
The Fall of Max Payne
«Механоиды»
Аркады
ChickenShoot
X-Mas Edition 2003
Harry Potter:
Quidditch World Cup



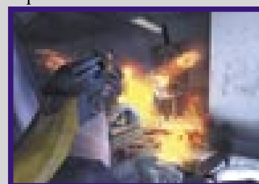
Квесты
Broken Sword:
The Sleeping Dragon
Uru: Ages Beyond Myst
The Black Mirror
«Полная труба»
«Вий: История,
рассказанная заново»
РПГ
Dungeon Siege:
Legends of Aranna
Гонки
NASCAR Thunder 2004
Rebel Trucker



TrackMania
V-Rally 3
Спорт
Total Club
Manager 2004
World Championship
Snooker 2003
FIFA Soccer 2004
Симуляторы
Virtual Skipper 3
Secret Weapons
Over Normandy
Стратегии
Railroad Tycoon 3
Lords of EverQuest
(одиночное демо)
Wars and Warriors:
Joan of Arc

Патчи
«Демиурги-2» v1.02
(+ редактор)
Commandos III v1.42
The Temple
of Elemental Evil v1.0
Max Payne 2 v1.01
Diablo 2 v1.10

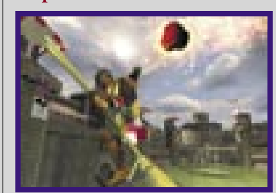
Shareware
Аркады
1st Go Warkanoid II:
WildLife v2.10.0
Amoebic
Aqua Bubble v1.1



Astrobatics v1.0.0
Atomic Bonds
Big Box of Blox
Bubble Bobble Nostalgie 2.7
Bubble Bobble Quest 1.3
Bubble Bobble World 1.5
Bubble Golden Pack
Bud Redhead
CatchIT
CheboMan v2.0
Clash v1.2
Coin World v1.2
Cosmic Bug
Cunyngas



FastStone Pacman v1.2
Jeanne D'Pac
Jewel Jones
Marble Blast Gold
Neverball
Orbs of Attrition
Plop!
Smiling Bubbles
Snowy
Storm Angel
Xtreme Tankz Madness 2
The Chickenator
Логические игры
Magic Reversi
Mahjong Towers II
Головоломки
Absolute Click
Berusky
Berusky II
ButterFlight
Docker Sokoban
Itch!
Library of the Ages
Neko Puzzle
RatMaster
Rocknor's Donut Factory
Yinyang
Квесты
The Breakdown
Гонки
Monster Truck Stunts v1.1
Oracer 1.0
Стратегии



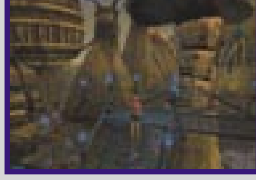
Arcangel
Нечто!
Don't Angry!

Сюрприз
Демосцена
Archee and Nagz – Glowing, Astu of Flo – Faasimuunnos, Concept – From The Ashes, Cryonics – Svenskarna Ar Har!, Fr-034 and Hjb-104 – Time Index, Fresh!Mindworkz – Droid, Guipacho of Mojito – Mojito01, HARDREAD



– APOPTHyS, KCN – Oxygen, Kewlers – Oddjobb, RGBA – R.E.D, Sector Omega – Miracle, Shadez of MoonHazard – Here I am Where, Smash and Reed of Fairlight – The Secret Life of Plants, Spontz – The LifeWay, Stravaganza – Cafre, Surprise!Productions – Theory, Suspend – Mechanical Dreams, Umlaut Design – Spectrum

Утилиты
Антивирус
Kaspersky Anti-Virus Lite
Game.EXE Edition
AVG AntiVirus 6.0.541
Spy Sweeper 2.2.0 Build 44
Spyware Killa v9.0
Интернет
Eudora 6.0.1
Miranda v0.3.2
Opera 7.23
Система
Advanced Batch Converter v3.3
Total Commander 6.00
WinSplit 6.25
Мультимедиа
Crystal Player v0.36
WinAmp 5 RC8
Графика
Firegraphic 6.0



PhotoShow v2.1

Wallpapers
Against Rome, Airline69, Black 9, Blade of Darkness, Castle Strike, Empire of Magic, FireStarter, Game Tycoon, Kings of War, KnightShift, Painkiller, Project Freedom, Racing Evoluzione, Rebel Trucker, Screamer 2, Superbike, Superbike 2000, Superbike 2001, The Fall: Last Days of Gaia, Vietnam Med Evac, Vivisector:



Beast Inside, Wars and Warriors: Joan of Arc, Westerner, WWII: Pacific Heroes

Музыка
Fallout: A Post Nuclear Adventure, Conquest of the New World, Prototype, Steve Roach, ремиксы (10)

Иное
Итоги .EXE-конкурса на лучшую народную карту к игре «Блицкриг»
Карты победителей и еще дюжина самых достойных творений от «просто» участников

Новости



Седативное к чаю



Большие дозы красивых и сильных релизов действуют на девелоперскую общественность как патентованное фармацевтическое чудо «Шалун»*. В результате новостной отдел дорогой редакции натурально размышляет, где бы ему повеситься от скуки.

Настойку пустырника!
Горизонт девственно чист. В новостной ленте — ни облачка. На переднем плане в груде выбеленных солнцем костей деловито копошатся новостные орлы Game.EXE. Им немного грустно: за прошедший месяц Уве Болл не запятнал лицензией ни одной игры, Half-Life 2 не отложили еще хотя бы на годик, хотя и рекомендовали по радио «Маяк» как хорошее средство от фобий. Стоп. Вот эта маленькая черепушка: чья она?
Похожа на SiN 2. В своих нечаянных откровениях один из бравых ребят из Ritual Entertainment выплакал кому-то Интернет-чуткому грандиозную тайну. Оказывается, SiN 2 существовал. После успеха первой части (1998 г.) ритуальное бюро долго, но незаметно носилось с готовым технологическим демо в люльке по дядькам-издателям, но ни одному из них чадо не приглянулось. Ребенка до поры усыпили, но злобу, очевидно, держат.
От мертвого, которое никогда не существовало, к чуть более официальному трупу. По крайней мере объявленному. Пресс-служба Batfish Studios шокирует новостями о трагической кончине Капитана Скарлета, героя трэшевого сериала шестидесятых (www.captainscarlet.tv), надежды героического RTS-горизонта из одноименной игры. Игроделы прокрутили пару демо-версий Captain Scarlet собственным издателям, те же прореагировали невежливо, наотрез отказавшись исполнять супружеский. Гэг в следующем: по сюжету бравый Капитан неубиваем, он вечно ускользает из объятий Костлявой каким-нибудь причудливым образом. В подтверждение сего вслед за ПК-смертью борца с инопланетными депутатами немедленно возник пресс-релиз о возобновлении телевизионной жизни героя! Неисповедимы пути, воистину.

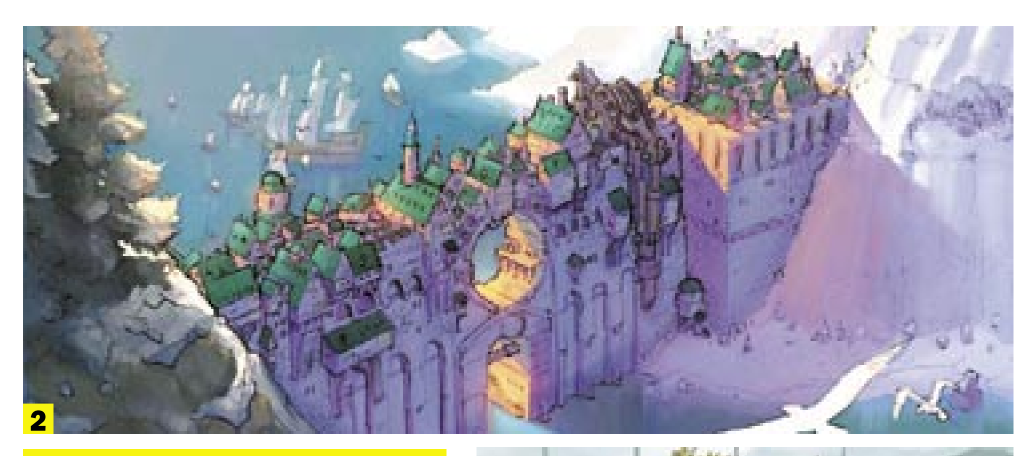


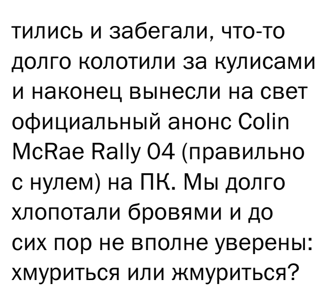
1

Наконец, в течение всего месяца редакционные ряды мужественно сносили горестные вопли из симуляторного угла, куда нечаянно свалилась похоронка на имя Harpoon 4. Матрос Ахвердян безутешен. Не знаем, что и делать...

Экстракта валерианы!
Супернатуральную тему продолжает весть с претензией на библейскую подоплеку. Дело в том, что игра, ранее известная как Imperium Galactica 3 (IG3), чудесным образом воскресла! Нам, право, чудовищно неудобно: мы проверяли пульс, светили в зрачок и нажимали сапогом в разные места. Она была мертвая!! Вот те истинный крест. А теперь — живая.
.EXE продолжает следить за приключениями IG3 уже хотя бы из чисто спортивного интереса. Дышат же некоторые полной грудью! Игру сначала переименовали в Galaxy Andromeda, затем измельчили топором и зарыли в лесопарке Лосиный Остров... а вот и она: со свеженькими travel-корочками на ФИО Nexus, порт приписки — голландский издатель HD Interactive, а релиз в 2004 году. Дружно ставим свечки.
И одну, на всякий пожарный, за Driver 3. Потенциальный авто-гангста-метро-симовый хит, о котором вы никогда ничего, вновь, уподобившись первому спутнику Земли, издал дежурное «пип-пип». В послании жителям планеты интернациональный издатель Atari передает горячие приветы от нашей заочно любимой игры, ныне по-лохотронски именуемой DRIV3R, и еще раз подтверждает решимость все-таки выгнать тайтл на прилавки до второго пришествия. А теперь сладкое: небедные издатели завербовали для озвучания совершенно потрясающих актеров: Майкла Медсена (Michael Madsen) и Микки Рурка (Mickey Rourke!!), не говоря уже о всяких Вингах Рэймсах (Ving Rhames) и Мишелях Родригезах (Michelle Rodriguez) — в качестве комплимента от

* Гранулированное гомеопатическое седативное средство для детей.





1 Captain Scarlet. Героический капитан, которого давили самолетами, пароходами, не выдержал встречи с издателем.

2 Heroes of Might & Magic V. Зачем нужна дырка снизу, мы понять в состоянии. Но верхнее отверстие?!

3 City of Heroes. Супергерои очень не любят люмпен-население. Лишь увидят мускулистого человека с молотком — и ну отрабатывать приемы рукопашного боя!

4 Freedom Force Vs. Third Reich. Как известно, адепты Третьего Рейха обладали не только незаурядной фантазией, но и удивительным умением воплощать задуманное в жизнь. Перед вами героическая свинка-космонавт.

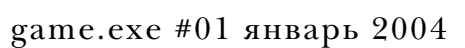
шеф-повара. Медсен оформляет главного героя, копа под прикрытием, Рурк, по привычке, головного бандюка. Если честно, мы млеем... и уже хотим весны-2004.

Раствора магния сульфата!

Также из очевидного невероятного.
Разноголосая шумиха вокруг секунду назад зарелизенной Deus Ex 2: Invisible War еще и не думала остывать, а хитрец Уоррен Спектор (Warren Spector) в интервью одному западному таблоиду уже многозначительно улыбается в усы. Deus Ex 3? Он это серьезно? Публика, обсуждающая тему на форумах, находится в слегка перевозбужденном состоянии и даже помогла Спектору с названием: «Deus Ex: Revolutions». Уоррен, старый боевой товарищ, как тебе? Нормалёк? Следом всплывают самые неправдоподобные арт-объекты. На повестке дня Firaxis угадываются целых четыре проекта, имена двух из которых известны. Об одном вы уже читали на страницах Межпространственного Ж.: фултайм-ремейк Sid Meier's Pirates! Судя по всему, гуру Сид, сидящий, как известно, сразу на трех черепахах (см. ранние обложки любимого издания), не выдержал и дал добро на Civilization IV. Только тссс!
Вполне легально существующая Heroes of Might & Magic V тем временем ненавязчиво напоминает о себе артом сити-экрана. Не забудьте полюбоваться, пожалуйста.
В ответ на бесстыжую рецензию в «Тоже играх» одного из недавних .EXE-номеров официальные круги Codemasters засуетились и забегали, что-то долго колотили за кулисами и наконец вынесли на свет официальный анонс Colin McRae Rally 04 (правильно с нулем) на ПК. Мы долго хлопотали бровями и до сих пор не вполне уверены: хмуриться или жмуриться?

Пачку волокормида!

Она вам понадобится.
Ибо LucasArts неуклонно ринулась в тираж, потрясая пресс-релизом самого скабрезного содержания из всех мыслимых. А именно: Star Wars: Battlefront. Не «Battlefield» — «Battlefront». Нет, разные. Да, ничего общего. Нет, идея оригинальная. Да, на всех-всех-всех платформах.
Когда людям завидно, они способны на самые неприятные поступки. Но ожидать такого от птенцов гнезда Лукасова ранее приходилось лишь в кошмарном сне. А здесь — клон клоном, бессовестный, бесцеремонный, жующий спичку. Размашистое онлайн-побоище четырех армий, спарринг-попарное и в двух временных срезах. Галактическая гражданская война сталкивает Повстанцев с Имперскими силами, а война Клоунов — Республиканцев и Сепаратистов. То есть котлеты с картошкой, тефтель с рисом. Меняться НЕЛЬЗЯ! Любезные владельцы PlayStation 2, Xbox и PC смогут скрестить турболазеры на земле, в воздухе, в космосе и на водах, верхом на всех мыслимых средствах культового транспорта, будь то мотоциклы, шагающие AT-AT-броневики, X-Wing и прочая, и прочая. Грустно! И теперь уж точно некому руку пожать.



Восточные сладости

На стенах — зарамленный артворк из «Кода доступа: РАЙ», у батареи — аквариум, прямиком из Finding Nemo, в красном углу — два удобных гостевых кресла, а вокруг — стены института электронной техники (МГИЭТ). Мы — в гостях у MiST land, город Зеленоград-Московский, Солнечная аллея. Экскурсию ведет Виталий ШУТОВ, ответственный руководитель, в недавнем прошлом кратковременный военный человек.



Дело техники

Как мы оказались в Зеленограде? О, это отдельная, очень поучительная и почти счастливая история. Едешь смотреть тысячу раз запротоколированный тактический симулятор «АЛЬФА-Антитеррор» — ведь скоро релиз, а значит — время собирать сочные превью, а рутина оборачивается анонсом доселе «секретной» работы. А потом — словно этого мало — внимательным осмотром еще одного проекта, о котором прежде ходили только слухи (но о нем — каким-нибудь потом). Щедрое руководство MiST land, спасибо!

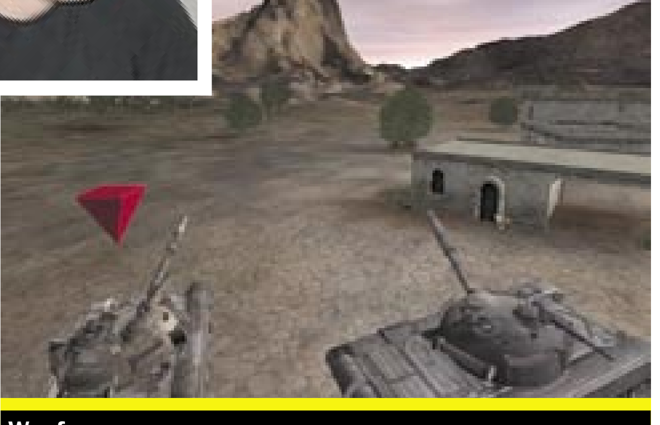
В результате рядовой календарный матч превратился в интереснейшую товарищескую встречу, полную удивления и открытий. Warfare — вот имя, чаще всего звучавшее в тот поздненоябрьский день в стенах MiST land.

Game.EXE: ...Внешне Warfare очень похожа на игру «АЛЬФА-Антитеррор». У них один и тот же движок?

Виталий ШУТОВ: Такое впечатление могло сложиться из-за схожести алгоритмов отрисовки деревьев и травы. Движки же принципиально разные, как, разумеется, и игры. «Альфа» детально воспроизводит небольшие тактические операции уровня «отделение — взвод», происходящие на участке размером 200x200 м. A Warfare призвана не менее подробно отражать столкновения на уровне «полк — дивизия», что возможно только на площадях порядка 20x20 км. Коренным образом отличается и технология конструирования уровней. Несмотря на то что модели создаются похожим образом, в «Альфе» уровень целиком моделируется в 3D MAX, в то время как Warfare имеет собственный мощный инструментарий разработки карт и сценариев.

1 **Виталий Шутов, руководитель MiST land.**

2 **...напоминает настольную «Дипломатию». Пиктограммы в виде танков символизируют месторасположение армий, кучки коробочек — базы, темные лужицы — залежи нефти. С какого района начнем демократизацию?**



Warfare

http://mistgames.ru	
жанр:	Стратегия в реальном времени
дата релиза:	Конец 2004 г.
разработчик:	MiST land (http://mistgames.ru)
издатель:	Не объявлен

.EXE: Давайте все же оставим ненадолго «Альфу» и плотнее обсудим особенности Warfare...

В.Ш.: В первую очередь стоит отметить технологию отображения огромных (до 100x100 км) пространств с высокоточной детализацией. Каждый квадратный метр игровой площади честно отрисовывается, поскольку игра строится по принципу «максимально зрелищно — максимально удобно для управления». Первое достигается крупными планами, а второе — удалением камеры, когда видно сразу все поле боя. В итоге мы сможем: а) наблюдать происходящее вокруг нас, приблизившись на расстояние вытянутой руки или используя вид «из глаз», и б) работать при максимальном удалении, когда открывается вид на все поле боя целиком.

.EXE: На все 20x20 км? Невероятно.

В.Ш.: Отчего же? Вполне вероятно. На предельном удалении камеры игрок будет наблюдать лес, а приблизив ее, сможет разглядеть каждое отдельное дерево с детализацией вплоть до последнего листочка. При этом главное достоинство — это не только и не столько внеш-

ний вид, сколько быстродействие. Выдавать красивые и детальные модели на огромных уровнях не подвиг, на это способен любой мало-мальски знакомый с DirectX программист, а вот сделать так, чтобы все это исправно выводилось и при этом не тормозило, — это уже задача. И движок Warfare с ней успешно справляется.
.EXE: С такими мощностями сам бог велел бросить силы на моделирование широкомасштабных боевых действий при участии сотен статистов.
В.Ш.: У нас будут сражения с участием до 5-6 тысяч персонажей с каждой стороны. Именно персонажей, а не «юнитов» и не «статистов», потому что каждый солдат в игре имеет имя, фамилию, биографию и набор характеристик, которые определяют его специализацию. Танк — это не просто металлическая коробка, это машина с экипажем, а экипаж, в свою очередь, это 3-5 человек. Не статистов! Поведение танка на поле боя напрямую зависит от того, кто в нем сидит, — если крестьянин, только вчера оторванный от выращивания фиников, у него машина даже не заведется.
.EXE: Столь любимый многими РПГ-элемент?
В.Ш.: Да. Каждый персонаж имеет набор параметров, отвечающих за различные способности в той или иной сфере: навык в обращении с артиллерией, навык вождения гусеничной техники. Всего порядка 14 навыков, но персонажу доступны не более пяти, поэтому вырастить из пилота-истребителя майора Матрикса не получится.
.EXE: Кадры решают все... Надо полагать, похвальный уровень реализма в вопросах персонала будет дополнен не менее высокоточной физической моделью?
В.Ш.: Обязательно. Физика — наша вторая страсть. Мы намерены вывести реалистичность физической модели как минимум на уровень Combat Mission. То есть в игре возможна ситуация, когда снаряд с сердечником из обедненного урана пробивает маску пушки танка, и осколки с внутренней стороны башни тяжело ранят наводчика. Проще говоря, такой физики в RTS еще не было. Нескромно, зато правда.

2

.EXE: Реалистичность, возведенная в абсолют?
В.Ш.: Вроде того. К сожалению, достичь 100-процентной достоверности не позволяет производительность домашних компьютеров, но задать новый уровень детализации работы всех механизмов современного оружия — вполне возможно. Тут и просчет взаимодействия брони и снаряда, и работа сложных современных защитных танковых комплексов типа «Туча» и «Арена». Максимум внимания к деталям: при движении какого-нибудь БМП учитываются даже такие факторы, как разная тяга, подаваемая на гусеницы, и «прохлесты» на больших скоростях. Ко всему прочему для большей достоверности в реализации техники мы поддерживаем контакты с заводами-производителями. С американскими и европейскими объектами все несколько сложней: поскольку мы не имеем возможности лично «прокатиться», приходится довольствоваться справочными данными.
Для того чтобы компьютер не «захлебнулся» вычислениями всего этого добра в масштабах реальной войны, использован механизм «упрощения просчета с удалением». То есть игре незачем определять коэффициент натяжения гусеницы у ТОС или высчитывать «хождение» колес БТР, когда игрок их не видит или находится на большом удалении, когда детали просто неразличимы. Все как в жизни, и это девиз проекта. Никакого «здоровья». Раненый в ногу солдат отправляется в госпиталь. Танк можно пробить навылет, но если двигатель работает и члены экипажа обладают стальными нервами — машина продолжит воевать. Даже с разорванной гусеницей остановившийся танк — серьезный аргумент на поле боя. Сразу, впрочем, оговорюсь: не надо рассчитывать на полновесный танковый (вертолетный, самолетный) симулятор. Мы не будем закапываться в мелочи, для этого существуют другие игры. Наша задача — смоделировать общее поведение техники на поле боя, а углубляться в реализацию высокоточных заморочек типа расчета степени сжатия и наддува в танковом дизеле или реакции вертолета на образование «воздушной ямы» для игры нашего жанра — ненужная роскошь. Это уже к симуляторам.
.EXE: Вкусно! Так, с техникой разобрались — аутентичные ТТХ гарантированы представителями военной промышленности, а как с окружающей средой?
В.Ш.: Для моделирования местности использовались спутниковые фотографии районов действия игры — мы заказывали их у американской компании, занимающейся съемками ландшафтов. Территория будет максимально соответствовать реальной.
.EXE: Правильные масштабы и ТТХ — это здорово, но для сохранения реализма просто необходимы уровни огромных размеров, ведь дальнобойность современного танка достигает нескольких км. Каковы габариты зон?
В.Ш.: Средний игровой уровень будет представлять собой уже упоминавшийся кусок территории 20x20 км. В некоторых случаях — например, при моделировании городов — будут использоваться меньшие пространства, сообразно дистанциям боя. Пустыни же, напротив, — это огромные участки, по 50x50 км (а то и больше). Специально для маневров во время боя на таких картах предусмотрен общеигровой режим компрессии времени,

избавляющий игрока от необходимости зевать, ожидая, пока его автоколонна доберется до определенной точки на карте.

Острые ощущения будущего

.EXE: Очень впечатляет. Что за обертку вы используете для столь вкусной конфеты? Какие силы мы будем сталкивать лбами?
В.Ш.: Сюжет игры рассматривает события после окончания войны в Ираке, завершившейся победой США...
.EXE: Гм... У вас в штате есть Нострадамус?
В.Ш.: Всего лишь совпадение — игра находится в производстве уже год, разработка ее начиналась до начала боевых действий в Заливе. За основу сюжета взят доклад Европейского института развития мировой экономики с анализом возможного развития ситуации вследствие установления Штатами тотального контроля в Ираке. Первое, что произойдет после этого, — обвальное падение цен на нефть на мировых рынках. Саудовская Аравия, бывший союзник США, начнет испытывать острые финансовые трудности. Внешний долг этой страны — один из самых крупных в регионе, а экономика целиком ориентирована на экспорт нефти. Недовольство (в том числе и в отношении США) гасится постоянными денежными дотациями населению. Падение цен на нефть — катастрофа: это резкое сокращение денежных поступлений в бюджет (а у Саудовской Аравии в ближайшие годы должны начаться основные выплаты по внешним долгам) и, в итоге, сворачивание дотационной программы США. На фоне озлобленности населения, усиливающегося влияния «Аль-Каиды» и беспомощности королевской власти возникают бунты, беспорядки. Тут-то и начинается игра.
.EXE: Очень правдоподобно, аж оторопь берет. Тогда вопрос: сможем ли мы в кампании выступать на стороне «плохих парней»? Вспомним: GLA в C&C: Generals и Brotherhood of Nod в оригинальной C&C пользовались бешеной популярностью.
В.Ш.: Начнем с того, что мы — это не просто виртуальное «я» за облаками, а самый что ни на есть конкретный персонаж, который в начале игры должен лично участвовать в операциях. Это уже потом можно будет сидеть в самом безопасном из районов и руководить войсками по телефону... Игра предлагает выбор: США или арабы. С первыми понятно: от успеха операций зависит общественное мнение, в свою очередь влияющее на размеры денежных вливаний: захватил провинцию — получи кредит — закупи новой техники — повторяй до бесконечности. Американская кампания, по идее, должна выполнять роль своеобразного «тьюториала», в ходе которого игрок постигает азы геймплея, не отвлекаясь на более сложные элементы из арабской сюжетной линии.
Кампания за Саудовскую Аравию — более любопытное явление. Игрок — молодой араб, окончивший один из европейских университетов и вернувшийся в свою страну как раз перед началом бунта. Первые миссии мы проведем в составе небольшого отряда «Аль-Каиды», устраивая диверсии против солдат США и на базах правительственных войск...
.EXE: Ничего себе политкорректность!
В.Ш.: Да-да, игра не будет кичиться этим понятием, цель — максимальная реалистичность, а там уж — дело совести каждого... Так вот, очень быстро наш герой станет главой собственного отряда, и тогда его дорожки с террористами разойдутся. Он будет воевать и против США, и против «Аль-Каиды», и против недодавленных монархистов. К чему он в итоге придет — к небольшому террористическому анклаву или к демократическому государству — выбор игрока.
.EXE: Ну а как тогда организована однопользовательская кампания? Ведь это непросто — учесть все варианты поведения игрока.
В.Ш.: В основу положена глобальная стратегическая карта территории Саудовской Аравии, разделенная на зоны-районы. Игрок начинает с завоевания одного из отдаленных районов и дальше уже волен ухищряться, как сочтет нужным. Может целенаправленно уничтожать бивать остатки правительственных войск. Может воевать только с «Аль-Каидой», добиваясь таким образом дружбы с американцами. Максимально возможный итог — объединить под своим руководством всю страну, имея при этом демократическую власть и не заключая сепаратного мира с США.

Экономическая география

.EXE: Patria o muerte. Наличие множества областей предполагает различную

1 Нефтехранилище — один из важных стратегических объектов. Обратите внимание: это обладает железнодорожным подъездом, а значит, является источником не только топлива, но и дохода.

2 Глобальная карта, отражающая общее состояние дел в Саудовской Аравии...



3 Рандеву двух танков на фоне рощи ветряков в условиях повышенной задымленности.

их ценность и непохожесть. Сколько всего «баз» может контролировать игрок и существуют ли способы их «апгрейда»? Очень хотелось бы возвести дополнительные нефтяные вышки или организовать «черный рынок».

В.Ш.: Всего карта содержит порядка 36 зон. «Баз» как таковых в игре нет. Есть районы с инфраструктурой, как в жизни. В любом районе можно возвести дополнительные фортификационные сооружения или тренировочный лагерь. (Лагеря, к слову, различаются: школа подготовки подрывников и школа танкистов — принципиально разные комплексы.) Можно построить площадку «подскока» для авиации, а также еще несколько типов сооружений, но это стоит не просто больших денег — это стоит ОГРОМНЫХ денег и создается от недели до нескольких месяцев. Сами понимаете, в реальной жизни склад за полчаса не возводится, поэтому нужно очень основательно подумать, прежде чем что-то колотить. Скажем, в пустыне будет просто глупо строить линию обороны, а вот скрытый радарный пост был бы очень кстати. Нападать везде и сразу не позволят экономические составляющие и человеческий ресурс, ведь мы не можем привлечь на свою сторону абсолютно все население. Бесконечно огромную армию не построить, а потому необходимо стратегическое планирование, куда и зачем наступать. При выборе региона для захвата следует ориентироваться на постройки, определяющие ценность каждой зоны: нефтяные скважины, аэродромы, прочие стратегически важные объекты. В зависимости от ценности таких объектов следует предпочесть тот или иной регион. Возьмем, к примеру, морской порт: на его сооружение нужно затратить несколько лет, и не в каждом районе это можно сделать, а потому следует захватывать область, изначально обладающую «окном в Европу». То же самое можно сказать и о дорогах, а особенно о трубопроводах. Мало овладеть нефтяной вышкой — надо еще как-то транспортировать нефть для продажи.

.EXE: Получается, мы и наши противники будем всецело зависеть от инфрастуктуры. Существует ли возможность разрушения стратегически важных объектов, дабы, в случае неудачного исхода боевой операции, супостат не наложил на них свою мерзкую лапу?

В.Ш.: Обязательно. Многие объекты, как уже говорилось, существуют только в некоторых зонах, и где попало их возводить нельзя — можно только заново отстраивать вместо полностью уничтоженных. Но, опять же, на это требуются время и деньги, поэтому политика «удушения» противника, когда на его территории мы будем проводить диверсии, направленные на подрыв инфраструктуры, будет весьма эффективной.

.EXE: То есть абсолютно все интерьеры Warfare будут подвержены сносу?

В.Ш.: Все в игре можно разрушить и почти все — восстановить. В принципе, при большом желании можно «укатать» большой город в руины, а потом в течение игры наблюдать, как он постепенно отстраивается. Разрушению подвержен абсолютно любой объект, а последствия боев остаются на картах в виде руин, воронок, остовов разбитой техники... Эти «отметины» зачастую более важны, чем сам бой, с точки зрения создания атмосферы и зрелищности. Было бы глупо после масштабного столкновения по-прежнему изображать место стычки пустырем, даже если действо произошло без нашего участия.

.EXE: Как зоны взаимодействуют друг с другом? Может ли исход боевой операции повлиять на состояние дел в соседних областях?

В.Ш.: От результатов боя в конкретном районе положение в соседнем может полностью измениться. Как минимум, можно просто перекрыть возможность подхода подкрепления и изматывать противника небольшими пограничными стычками, пока у него не кончатся боеприпасы и горючее. Можно перерезать врагу нефтепроводы и наблюдать, как резко сокращается его армия. Да, зачастую это косвенное влияние, но оно очевидно.

.EXE: Какова экономическая система в Warfare? Насколько она близка к реальности? Сколько стоит Т-90 и долго ли придется сцеживать нефть на его покупку?

В.Ш.: И вновь цены будут максимально соответствовать тем, что существуют на текущем рынке вооружения — как легальном, так и «черном». В среднем Т-90 стоит порядка $2 млн. Возможны колебания в большую или меньшую сторону — в зависимости от того, как и через кого мы будем отовариваться. Сами понимаете, при игре за арабов мы просто не сможем приобретать технику у производителей, придется закупать старье у соседей либо действовать через подставные фирмы. То же касается и нефти, но наоборот: поначалу мы не сможем торговать ею лично, так как у нас нет выхода на мировой рынок. Как минимум, для этого нужно захватить порт, куда смогли бы заходить танкеры, а до того мы будем вынуждены продавать нефть через посредников. Это, конечно же, «срубит» цену в разы, поэтому начинать придется с $3 за баррель, а заканчивать — в зависимости от успехов. Вероятны и $30 за баррель.

.EXE: Война — дорогое удовольствие: игрок постоянно вынужден пополнять запасы вооружения и горючего. Не боитесь ли вы, что в итоге конфликт с неприятелем превратится в борьбу с экономическим кризисом?

В.Ш.: Нет. По очень простой причине: та же торговля нефтью будет происходить в автоматическом режиме. Чтобы не случилось экономического кризиса, придется ДУМАТЬ. Экономические законы просты. Заряд «ГРАДа» стоит немалых денег. Мы можем дать залп по соседнему району, а потом его захватить, пока противник не очухался. Но будет ли стоить этот район таких затрат?

Все в мире измеряется деньгами. Наша задача — максимально упростить игроку жизнь. Например, горючее будет бесплатным (все же не в Тибете воюем), но его надо будет держать поблизости от армии, на нефтебазах, доставлять бензовозами и т.д. Игра не будет вынуждать вас копаться в микроменеджменте, все максимально облегчено, чтобы можно было сосредоточиться на главном — боях!

Устав караульной службы

.EXE: Сколько разнообразных юнитов планируется ввести в игру? Сможем ли мы вызывать подкрепления, арт- и авиаудары?

В.Ш.: Планируются несколько типов пехотных формирований. При этом пехота всегда будет объединена в отделения, сводящиеся во взводы, из которых складываются роты, — в реальном бою управление происходит именно на уровне формирований, командующий не тыкает каждому солдату, куда идти. Техника, почти вся, будет современной — как наземная, так и воздушная. Из экзотики — бедуины на верблюдах. Военно-морских сил не ждите, только возможность вызова артиллерийских ударов и авианалетов.

.EXE: Если можно, поподробнее о последних: как это будет реализовано?

В.Ш.: Если в соседней зоне находится какая-нибудь артиллерийская система, обладающая дальностью стрельбы, достаточной, чтобы накрыть район боя, можно будет «заказывать» артиллерийские удары «из-за карты». Если же недалеко от текущей зоны расположен аэродром, где базируется авиация или есть площадка «подскока», то можно будет вызывать авиаудары либо вертолеты поддержки. Противник будет поступать аналогичным образом.

В течение тактического боя время на глобальной карте не замирает, поэтому заказанный вертолет появится ровно тогда, когда положено «по уставу». Ко всему прочему, если мы во время сражения почувствуем, что дела плохи, то сможем переключиться на глобальную карту и отправить в район, где идет бой, дополнительные силы, которые также прибудут через отмеренный реальностью срок. Не раньше, не позже.

Вполне возможно, что враг атакует вас одновременно в двух зонах — тогда придется решать, какая стычка важнее, и переключаться на нее, другая же будет вестись в режиме «автоматического расчета», а ваши войска будут управляться виртуальным «командиром гарнизона». Поскольку от опытности «командира» будет зависеть исход обороны, вам придется изучить его досье, чтобы армия не

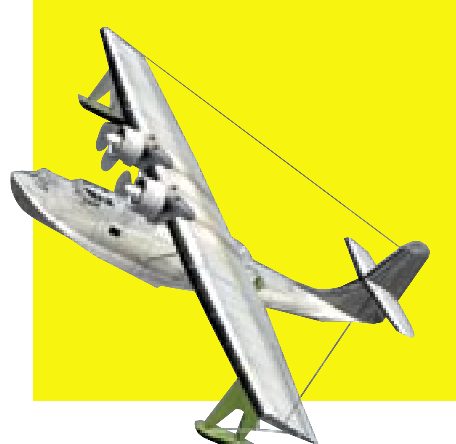
1 Атипичная Саудовская Аравия. Сквозь текстуры просвечивает «скелет» уровня. Повышенное содержание полигонов позволяет добиться аутентичной бугристости.

2 Практически тот же ландшафт, но уже покрытый «мясом». Типичная Саудовская Аравия.

оказалась в руках полного, простите, идиота.
При желании можно вообще пройти всю игру без личного участия в тактических боях, полагаясь лишь на функцию автоматического расчета исхода сражения.
.EXE: Еще немножко подробностей о тактических ухищрениях: смогут ли наши вояки захватывать вражескую технику и подбирать оружие? Как решен вопрос с привыканием захватчиков к управлению свежепойманным танком?
В.Ш.: Любую технику, от танков до самолетов, можно будет эспроприировать и тут же обратить ее против врага. Есть одна тонкость: чтобы справиться с захваченной машиной, солдатня должна иметь соответствующие «корочки», то есть обладать требуемой специальностью. Естественно, игрок волен проводить спецоперации, направленные исключительно на захват дорогостоящих «железяк», — подобные действия ослабляют врага не только в техническом, но и экономическом плане. Вооружение пехоты во время боя сменить нельзя, но все оружие в захваченной зоне будет добавляться играющему на склады, и впоследствии он сможет передать его своим войскам.
.EXE: Мы живем в век информационных технологий. Насколько велика ценность точной информации в игре?
В.Ш.: Во всех войнах информация — это все! Всегда следует знать, какие войска расположены в соседнем районе, каковы его оборонительные укрепления. Глупо тащить с собой в бой расчеты ПТУР, если в атакуемой зоне есть лишь ополчение, вооруженное винтовками времен Второй мировой. Неумно вызывать авиаудар, когда за холмом хитрый неприятель спрятал зенитную установку.
С помощью разведки можно узнать не только состав и количество противника, но и его планы. Функции разведки выполняет спецназ, который при входе на территорию, занятую врагом, не вступает в бой, а «ведет наблюдение». При этом всегда есть вероятность, что шпионы будут обнаружены, и тогда начинается тактическая схватка. Получать информацию можно и от «языка». Поскольку все враги персонифицированы, игрок волен захватить генерала и после серии допросов с пристрастием узнать множество интересных фактов. Кроме того, существует такая вещь, как авиаразведка и снимки из космоса. В силу того, что враг также может вести разведку на нашей территории, в игре предусмотрена служба контрразведки.
.EXE: Насколько точно воспроизводится военная форма и прочие мелочи, столь дорогие сердцу каждого армейца?
В.Ш.: Мы отображаем американскую форму и форму бойцов арабских стран настолько точно, насколько это возможно.
.EXE: Возможны ли мирные способы разрешения конфликтов? Насколько развит институт дипломатии?
В.Ш.: Дипломатии как таковой не будет, по крайней мере в оригинальной игре (обратите внимание на эту фразу. — **А.М.**). Изначально мы закладываемся на мощный скриптовый язык создания «мини-сценариев», который позволит ввести в игру огромное количество «неявных событий», в некоторых случаях позволяющих игроку добиться победы мирным путем. Пример: среди пяти тысяч наших солдат есть ничем не примечательный Абдулла (я сомневаюсь, что игрок будет просматривать личные дела всех пяти тысяч, разве что парочку поглядит), но при вторжении в один из районов, занятых боевиками, оказывается, что главарь местной банды является братом Абдуллы. Как следствие, включается скриптовая сцена: Абдулла встречается с родственником и уговаривает его присоединиться к играющему. В итоге мы получаем несколько сот новых бойцов и район без боя.
Для игрока это «неочевидное событие». Таких событий предполагается огромное количество, одни будут более явными, другие — совсем неочевидными. По всей карте будут разбросаны отдельные «личности», практически не выделяющиеся из остальной массы, однако после найма они обязательно будут себя проявлять, и если играющий обратит на них внимание, то сможет получить много дополнительных бонусов. Когда же все «судьбы» будут сведены в одну игру, получится тот самый эффект неожиданности и неповторимости мира. Создание в играх полноценного «неповторимого живого мира» — наш своеобразный бзик...
.EXE: И наш тоже. Виталий, огромное спасибо за пространную беседу. С нетерпением ждем релиза!

Беседу вел
Александр Металлургический.

Торпедовозы



Итак, Москва вознамерилась стать не только авиасимуляторным Римом-3. Самонадеянный московский девелопер по имени «Акелла» готовится поднять знамя военно-морских имитаторов, выпавшее из дрожащих рук чахлой Ubi Soft. Таинственный «PT Boats», уже не первый год значащийся в списке грядущих релизов на сверхспециализированном сайте Subsim.com, материализовался в крайне многообещающем виде. Подробнее — вокруг.

За кадром

Недоверчивые вопросы нашего корреспондента дезавуировали сразу два собеседника: Сергей БЕЛИСТОВ, руководитель проекта «Морской охотник», и Борис Юлин, исторический консультант. Ввиду хрестоматийной нерастягиваемости журнальной бумаги состоявшийся разговор представлен здесь в чрезвычайно урезанном варианте. Проблемы и секреты добычи исторических материалов, тонкости работы прицельных комплексов, сравнительный анализ боевых успехов американских, немецких и советских катеров и прочая, прочая остались за кадром. Мы же расскажем о самой игре, какой она может получиться. А может, и нет.

Знакомство

Game.EXE: Симулятор торпедного катера — чрезвычайно противоестественная тема для современных казуалистых КИ. Как случилось, что вы рискнули на такое? Или речь не о симуляции?

Сергей БЕЛИСТОВ: «Акелла» традиционно занимается «морскими играми» уже много-много лет и, смеем надеяться, достигла в этом некоторого успеха. Можно даже сказать, что наша компания обладает самой передовой технологией реализации морских пространств. Ну а идея симулятора торпедного катера появилась довольно давно, и тема эта очень интересна сама по себе — ведь такая игра неизбежно должна быть чрезвычайно динамичной. В свое время, задумавшись об этом, мы взяли первых (и, увы, единственных. — **Прим. ред.**) «Корсаров» и сделали небольшое пилот-демо, героем которого был катер PT-109, на котором служил Кеннеди (тот смелый американский парень, что помешал Никите Сергеевичу засеять Кубу ядерной кукурузой. — **А.А.**).

Спустя несколько лет мы снова вернулись к этой идее, с той только разницей, «симулироваться» будут торпедные катера отечественного флота. Мы намерены сделать достаточно гибкие настройки реалистичности, чтобы, с одной стороны, хардкорные игроки и люби-



1 Создатели «Морского охотника». Слева направо, внизу: Сергей Белистов, Антон Черников, Виктор Накоряков. Вверху: Борис Юлин, Роман Цой, Евгений Орлов, Борис Чуприн, Андрей Степанов, Константин Лысевич, Денис Першаков.



2 «У нас все обводы сделаны правильно, так как учитываются физическим движком при движении. Понимаете? Неправильные обводы — это неправильное движение катера.»

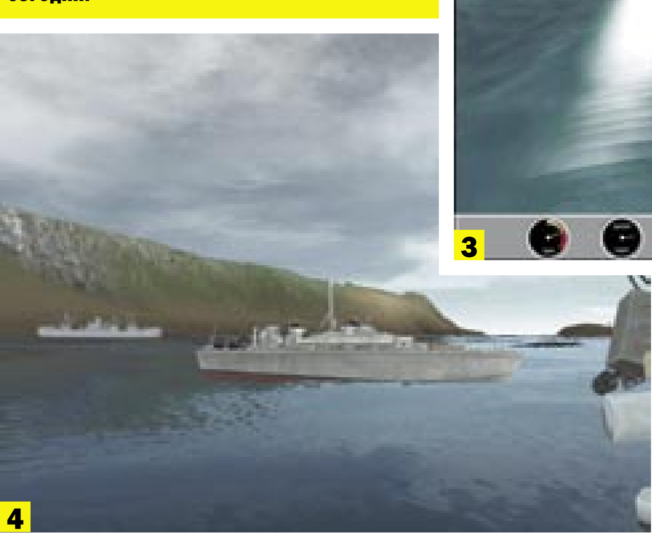
«Морской охотник»

www.akella.com/dev-pt-ru.shtml	
http://games.1c.ru/ptboats	
жанр: Симулятор	
дата релиза: Осень 2004 г.	
разработчик: «Акелла» (www.akella.ru)	
издатель: «1С» (http://games.1c.ru)	

тели истории могли лично почувствовать, каково это — служить на настоящем катере, а с другой — привлечь казуал-моряков, которые, отключив «реализм», могли бы порезвиться в красивой, яркой аркаде.
Но, безусловно, в первую очередь мы думаем о симуляторе.
.EXE: Своевременная ремарка.

3 **Так все начиналось. Первая демо-версия будущей игры, приготовленная для E3'99...**

4 **...а так «Морской охотник» выглядит сегодня.**



Борис ЮЛИН: Игрок сможет попробовать свои силы в управлении примерно 11 катерами. Фактически в игру войдут все торпедные катера и «морские охотники», участвовавшие во Второй мировой. Например, в кампании будут доступны Г-5, Д-3, «Комсомолец», малый «морской охотник» МО-4, Elco, Vosper, Higgins...
С.Б.: Оказавшись на катере, вы сможете примерить на себя робу нескольких членов экипажа: в качестве капитана вы будете единолично управлять катером; не хотите командовать парадом — наводите торпеды; и это не нравится? — шагом марш распоряжаться глубинными бомбами, пулеметами, зенитными орудиями. Кстати, в многопользовательском режиме будет возможность командной игры на одном катере, когда каждый игрок занимает свой боевой пост. А если захотите, к командованию с удовольствием приступит компьютер: включаете автопилот и наблюдаете за абсолютным самоуправством железных мозгов.

На посту

.EXE: Какие боевые задачи будут возложены на хрупкие плечи киберматросов?
Б.Ю.: Понятно, что основная работа торпедного катера — торпедные же атаки. А еще борьба с вражескими торпедными катерами и мелкими кораблями неприятеля (для чего и надобны артиллерия и пулеметы), эскортирование своих, ближняя разведка и высадка десанта. К примеру, советские Г-5 очень активно использовались в качестве десантных кораблей: быстроходные, они мгновенно преодолевали опасную прибрежную зону и высаживали первую волну морпехов. А так как нормальной палубы у Г-5 не было, то бойцы занимали позиции в... торпедных аппаратах. Разумеется, торпеды оттуда предварительно выгружались.
Также возможны задания по постановке мин и их тралению. Впрочем, с последним мы пока не определились.
Кроме того, вполне вероятна реализация охоты за подводными лодками, и средства их обнаружения, разумеется, будут соответствовать реальным. Так, наш МО-4 сначала имел только шумопеленгатор, а значит, подлодка могла быть обнаружена только по звуку работающего двигателя. Со временем оборудование совершенствовалось, на разных кораблях, в том числе на МО-4, стали появляться гидро- и радиолокаторы. И т.п. Повторюсь, с подводными лодками вопрос пока не решен, но если мы будем их делать, то постараемся добиться максимальной точности в деталях. С другой стороны, если игра превратится в серию, то там уж точно от подавления подлодок не уйти.
.EXE: А что ждет врагов?
Б.Ю.: Врагов ждут наши торпеды, а также собственные торпедные катера (некоторыми можно будет управлять в многопользовательском режиме, но не в кампании), катера-тральщики, быстроходные десантные баржи с различным артиллерийским вооружением, гражданские транспорты. Кроме того, будут миноносцы, эсминцы и — этому аспекту уделяется очень серьезное внимание — авиация.
.EXE: На этом авиационном месте, пожалуйста, поподробнее!
Б.Ю.: Наши авиационные заводы намерены выпустить приличное количество машин, как своих так и супротивных. Гарантируем летающую лодку, и это, скорее всего, будет «Блом унд Фосс» — великолепный трехмоторный самолет. Никуда не деться от бомбардировщика «Юнкерс» (Ju-87); велика вероятность появления «Мессершмиттов» и «Фокке-Вульфов». Советские машины будут представлены истребителями И-16 и различными модификациями Як, ближним морским разведчиком МБР-2, а также, возможно, торпедоносцем Ил-2...
С.Б.: Иначе говоря, игрок ни в коем случае не почувствует себя обделенным войной. Вокруг будет твориться такое...

Война

.EXE: Какое «такое»?
Б.Ю.: Кроме одиночных миссий будет одна большая кампания, в рамках которой игроку предсто-



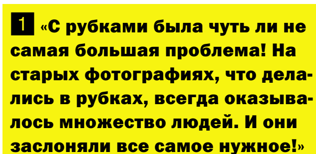
ит пройти всю войну, начав выпускником училища. Сначала — Балтийский флот. Потом — блокада Ленинграда, во время которой флот в основном поддерживал сухопутные войска: большая часть кораблей вела войну, не покидая причалов, — участвуя в артиллерийских обстрелах. В это время вполне реально смотрится переброска хотя бы нескольких опытных экипажей на Северный флот, где боевые действия были очень активны. Затем, с выходом из войны Финляндии и освобождением северной Норвегии, бои на Севере для нашего флота фактически прекратились. Зато снова началось на Балтике, куда, по всей вероятности, и устремится игрок, бывший балтийский военмор. Черное же море планируется только в одиночных миссиях. Согласитесь, в рамках кампании переброска сюда личного состава вряд ли выглядела бы жизнеспособной.

.EXE: На каком катере начнет службу молодой моряк?

Б.Ю.: На Г-5. Это был основной катер ВМФ, таковым он будет и у нас. Понятно, что со временем, согласно течению истории, будут появляться другие катера, со своим вооружением. Вам, наверное, будет интересно узнать, что все представленные в игре пулеметные и артиллерийские установки будут соответствовать реальным прототипам как по внешнему виду (в том числе и по механике работы движущихся частей), так и по ТТХ, то есть скорострельности, инертности, боезапасу, эффективности прицела и т.п.

.EXE: Пожалуйста, два слова о рабочей графической лошадке игры.

С.Б.: «Морской охотник» делается на основе движка «Шторм-2.5», предшественник которого трудился в «Пиратах Карибского моря». Несомненно, будет использоваться весь потенциал современных видеокарт: шейдеры свежайшей версии, бамп-мэппинг, идущая изнутри пузырьками морская пена, смена дня и ночи. Геймплей в условиях полной темноты будет меняться кардинально. Мы добиваемся того, чтобы на разных ТВД море выглядело неодинаково: Северное должно быть холодным, мрачным, свинцовым; курортное Черное — курортным Черным. Но главное нововведение — динамические волны.



1 «С рубками была чуть ли не самая большая проблема! На старых фотографиях, что делались в рубках, всегда оказывалось множество людей. И они заслоняли все самое нужное!»

Вдребезги

.EXE: Что это, с чем это едят и чего следует бояться при «динамическом волнении»?

Б.Ю.: Объясняю. Мы решили уделить особое внимание физической модели морских волн, как только остановились на более-менее реальной системе повреждений. Судите сами. Катер получил пробоину, несколько отсеков затоплены, в зависимости от того, что это за отсеки, меняется осадка, крен, дифферент, ходовые качества. И все это должно работать на любом корабле. Вот и получается, что легче сделать «честное» море. Итак, во-первых, учитывается материал, из которого сделан корпус корабля: сталь, дюраль, дерево. По-разному будут рассчитываться деформации: у того же дюралевого Г-5 корпус при повреждении фактически рвется. В стали же, куда более пластичном и прочном материале, образуются вмятины (в дюралевом корпусе при таком же воздействии мы получим полноценную пробоину). Мораль: больше всего разница между дюралюмином и сталью скажется при воздействии ударной волны от близких разрывов.

Далее. Нередко бывает так: какой-то отсек корабля затоплен, и при создавшемся крене ни торпедами, ни пушками вести огонь невозможно. Что делать? Как и в жизни, попробовать отдать команду на контрзатопление, то есть затопить те отсеки, которые выровняют корабль. Да, увеличится осадка, но эффективной артиллерийской платформой ваш катер останется. Что еще... Динамическая система повреждений при попадании: снаряды будут производить разрушения именно там, куда попадут. Скажем, в открытую артиллерийскую установку снарядом попасть тяжело (разве что в ствол!), но, стреляя осколочными, можно уничтожить боевой расчет. С закрытой другая ситуация: массивный броневой кожух отклоняет любые осколочные, но вероятность попадания полубронебойного снаряда возрастает в несколько раз.

С.Б.: На экипаж будет влиять выучка: чем больше мы плаваем с одними и теми же людьми, тем опытней они становятся. Но убить их в бою, конечно, все равно могут...

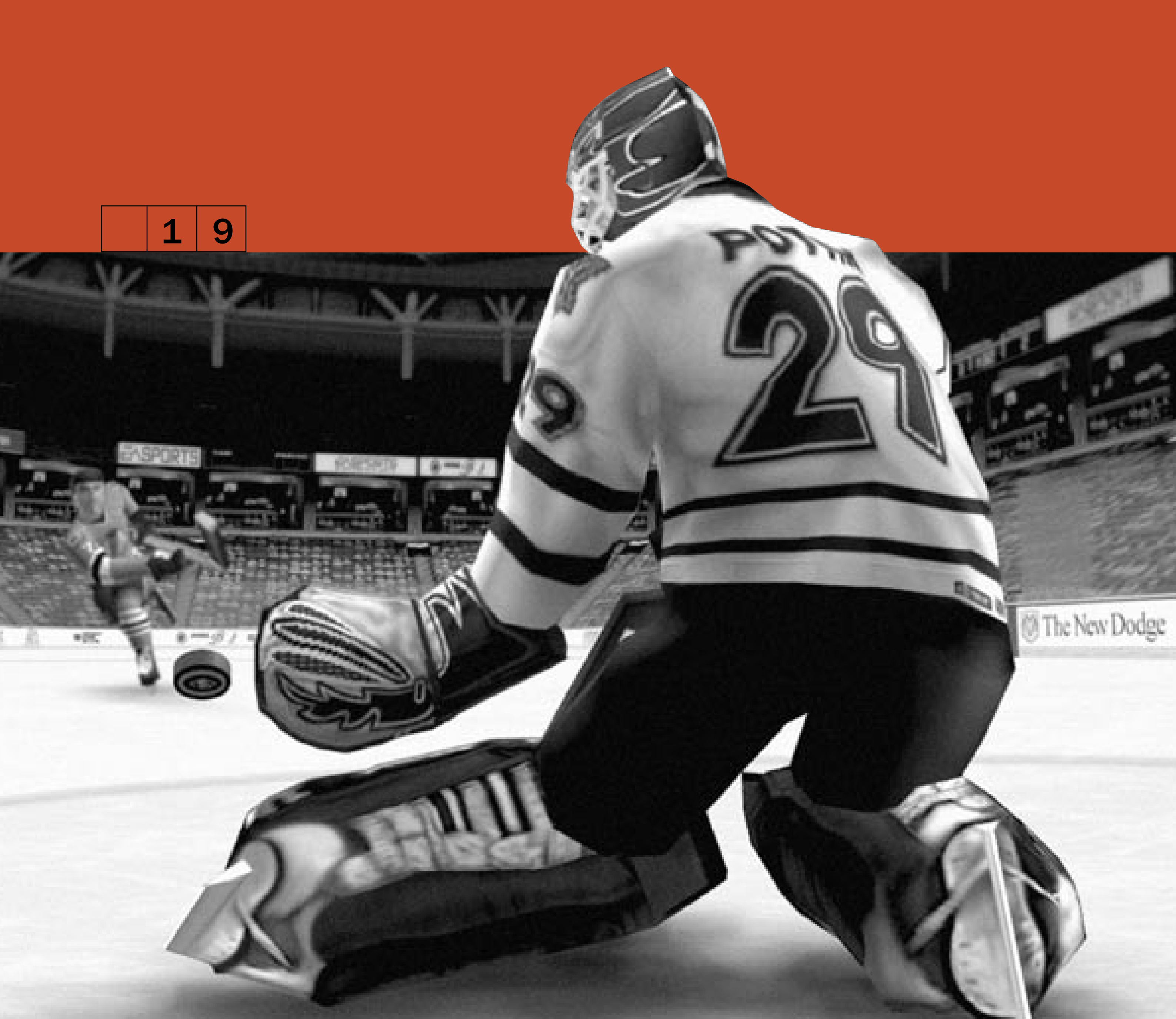
.EXE: Не на моральный ли дух вы столь тонко намекаете?

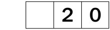
Б.Ю.: Мы не уверены, что «Морскому охотнику» это пойдет на пользу. Вот мое личное мнение: проблема в несогласованности состояния духа компьютерного персонажа и игрока. У нас были похожие проблемы с «Веком парусников», где никто не хотел умирать! То есть как только корабль давал понять, что он собирается тонуть, AI сдавался. Это было естественно, но игрок безумно возмущался: «Как же так! Повреждений только 30 процентов, а мой корабль выбросил белый флаг!» Нам пришлось этот момент ликвидировать, ведь у игрока моральный дух куда выше — он сидит у компьютера с чашкой кофе, ему ничто не угрожает. Разумеется, он готов продолжать бой!..

.EXE: ...а мы готовы ждать вашу игру бесконечно. Но при условии, что вы ампутируете аркадный режим. И подарите его товарищу Диснею. Сергей и Борис, спасибо за интересную беседу!

Беседу вел Ашот Ахвердян.

Голоса





маша ариманова

Для убийцы точка ком

Столь удачно придуманной формы не случалось на ПК со времен Monty Python's The Meaning of Life (или, может быть, Virus: The Game). Мы привыкли к тому, что игра – это нечто неосязаемое и безвредное, уютно расположившаяся на жестком диске карманная вселенная, не склонная к вредным излучениям и, в крайнем случае, дышащая Интернетом через соломинку.

Но серийный киллер на свободе!!! Репортер SKL Network пропал без вести, а взамен него в штаб-квартиру пришел Черный Компакт-диск, содержащий каталоги и подкаталоги вроде Smoctemis/Abrocom/Uchespad, внутри которых – многозначительная пустота. Теперь, в лучших традициях Global Frequency Уоррена Эллиса (речь о разветвленной международной контршпионской организации, члены которой соединены друг с другом и с руководством исключительно посредством сотовых телефонов), SKL по электронной почте обращается к услугам независимых экспертов, «кротов» из разных концов света, законспирированных до того глубоко, что зачастую они сами не знают о своей криминалистической подготовке и судебно-медицинской подкованности...

Если одна из тысяч копий Черного Диска оказалась в ваших руках – не сомневайтесь, вы тот самый эксперт, и после регистрации в ваш почтовый ящик лавиной хлынут ЦУ, внутренние циркуляры и бюллетени, а также разные служебные «всем постам», «приступить к исполнению» и не «позднее полуночи, придурок». Немного возни – и Черный Диск, эта современная версия шкатулки Лемаршана и ящика Пандоры, взорвется нервирующим snuff movie (интересующиеся – марш в фильм «8 мм»!) и обернется дешевенькой компьютерной игрой, разработанной в собственном подвале тем самым серийным индивидуумом по прозвищу Феникс.

> Черный Диск, эта современная версия шкатулки Лемаршана и ящика Пандоры, взорвется нервирующим snuff movie и обернется дешевенькой компьютерной игрой...

Дизайн... ну, вы представляете себе продукт совместного компьютерного творчества Джона Доу из «Семи» и Буффало Билла из «Молчания ягнят»? Нет? Хорошо... А игру, целиком состоящую из заставок к первому Postal? Тоже нет? Еще лучше.

In Memoriam (www.inmemoriam-thegame.com) сконструирована на пустом месте. Это не более КИ, чем Stephen King's F13: комплект мерзких скринсэйверов, склеенных из снимков с мест преступления, явно сделанных не полицейским фотографом, и рисунков из старых книг по анатомии и хиромантии; quick-time-видео в стиле «Ведьмы из Блэра», отснятое тем самым пропавшим репортером Джеком Лорски, которое кто-то смонтировал самым зловещим образом (скажем, вся ключевая информация, имена и названия городов «замазаны» на звуковой дорожке); пустяковая флэш-анимация и мини-игрушки, где фигурируют плывущие через экран микроорганизмы и кишмя кишат насекомые; скрип, гул и скрежет из динамиков... Издевательство над игроком в чистом виде – ну а чего вы ожидали от разработчика с удаленными бритвенным лезвием «отпечатками пальцев»?

Для полноты эффекта все подсказки, критически важная для прохождения информация, находятся не в теле продукта, а на трехстах укрытых на WWW-просторах страничках: подлинные исторические фигуры, данные по астрономии и нумерологии, карты, месторасположение оте-









▶«Собери меня из множества частей», типичный случай. Но добавьте к кусочкам головоломки один-два истлевших лепестка, а на саму фотографию поместите умершую явно слишком насильственной смертью особу... Несколько освежает процесс.

▶Вам никогда не приходило в голову, что переигрывание тоже может быть опасным для жизни?

▶Тварь с лапками — еще не самое мерзкое произведение Феникса, но «колеса» она пожирает как... ну, что-то, что пожирает много «колес». Зачем? Нажравшись, тварюшка вертит иные колеса — сейфовые.

▶Карен Волькер, довольно симпатичная особа. Жаль, на ее долю во всем quicktime (на Западе это называют FMV, но где вы видели FMV на одну восьмую картинки?) не пришлось ни одной реплики.

лей и колледжей, перевод на греческий, разнообразные блоги, сайты по теории заговора, секретным обществам и священным книгам. Между прочим, предварительных сетевых указаний чаще всего не дается, искать приходится по половинке ключевого слова, и никогда нельзя поручиться, что вы не обнаружите нужные сведения на чужом, неподвластном игре сайте или же, напротив, не прошляпите заботливо заложенную разработчиками мину на страничке, не имеющей, на первый взгляд, ни малейшего отношения к In Memoriam. К примеру, для того чтобы решить пазл с внутренним убранством собора Святой Софии, мне пришлось построить систему перекрестных ссылок по фотографиям с трех разных сайтов, интимной связи с Черным Диском, насколько разумею, не имеющих...

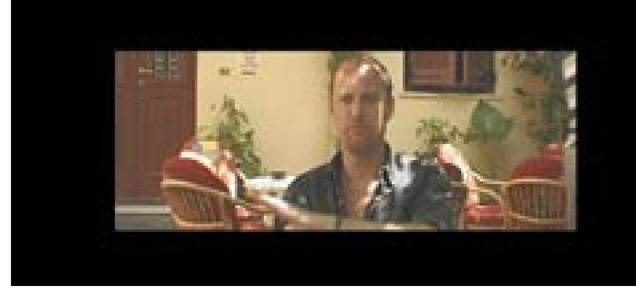
То есть герметичность компьютерной игры, низкобюджетной четвертушки квеста (не квеста, конечно, но ни с чем больше ЭТО сравнить не удается), нарушена; взаимодействие с разработчиком выведено на уровень телевизионного реалити-шоу: кажется, герои и не должны сдохнуть от голода в Берлине или на необитаемом острове, а некоторый предусмотренный контрактом риск все-таки остается... Покупая Черный Диск, вы же не расписываетесь в умении на полную мощность задействовать поисковые машины Интернета? Отчаявшимся будут спущены подсказки по все той же электронной почте, но до чего же противно ощущать себя самым нерадивым и глупым из сотен экспертов SKL Network!

Игра In Memoriam вызывающе материальна. Идея, наверное, позаимствована из тех старых детективов, что рассылались подписчикам вместе с лупой, запаянными в пластик волосками с места преступления, стреляной гильзой и фотокарточками подозреваемых: а вы разложите-ка набор перед собой и сами вычислите преступника. Ну да, без примеси художественных излишеств...

Черный Диск погребен на столе под грудой разноцветных собратьев. SKL и NPC бомбардируют почтой (даже пару аналитических программок прислали!) — требуют результата. Сработанная Фениксом игра аутентична до неприличия — антураж антуражем, но когда на черном экране в очередной раз начинают с расчетливой неспешностью ползти слова «Ну что ж, мой маленький друг...» и кто-то хихикает в наушниках, непроизвольно оглядываешься. Кто его знает, этого Феникса — может, птица легка на подъем из своей Европы? Кто ее знает, эту SKL — вдруг произошла утечка и любой желающий может получить полный список «экспертов»? Кто их знает, этих якобы профессиональных разработчиков из Lexis Numerique? Кто вообще слышал об этой конто

апвоатлплаьдпьавтл

И подняв глаза свои издали они не узнали его и возвысили голос свой и зарыдали и разодрал каждый верхнюю одежду свою и бросали пыль над головами своими к небу и сидели с ним на земле семь дней и семь ночей и никто не говорил ему ни слова ибо видели что страдание его было велико[1]
с вами феникс
quicktime не представляет собой ничего особенного
«джек» взял «карен» девицу неактерской внешности раскатывал в свое удовольствие по европе снимая на дорогую видеокамеру босфор оксфорд стамбул греческие острова тому подобное
к сему прикручена произвольная «сюжетная линия» хоть как-то оправдывающая оплаченную издателем ubi soft дорожную смету главное не надо придумывать повод ввести пазл под детективную кожу игра не какой-то там симулятор полицейской работы а улика #6 объект из инвентаря квеста про фбр черный диск на котором может быть все что угодно
работа
структура работы очень проста четыре элемента по девять головоломок в каждом названных согласно знакам зодиака каждый набор из девяти разбит на субнаборы из шести или трех кроме того каждый зодиак может содержать две головоломки одну вводную и одну настоящую
будьте осторожны
будьте очень осторожны не беритесь за in memoriam если ждут срочные дела если не срочные не беритесь тоже он поглотит вас целиком абсолютно не отпустит
здесь психоделические space invaders пакман и мини-гольф шифры криптограммы жуки кормящиеся галлюциногенами фотография из фрагментов звуки лабиринт зажги солнце монтажная последовательность фи-льма ребусы паук память на комбинации химия что происходит когда не можешь найти что-то в интернете? математические матрицы указательная стрелка капитана флинта парад планет стрекоза вовремя сними скриншот слушай слушай слушай
самая сложная и насыщенная последовательность пазлов и полуаркад из когда-либо маскировавшихся под компьютерную игру со времен spycraft кошмарный пожиратель свободных и несвободных недель лишний раз доказывает что нет предела времени которое человек способен угробить на любое самое идиотское занятие если оно будет достаточно абстрактным
оживут мертвецы твои восстанут мертвые тела воспряните и торжествуйте поверженные в прахе ибо роса твоя роса растений и и земля извергает мертвецов[2]
простите
НЕДОСТАТКИ РАБОТЫ ВСКРЫВАЮТСЯ ДАЖЕ ПОСЛЕ УС-ТАНОВКИ ВТОРОЙ ВЕРСИИ ПА-ТЧА И ВЫГЛЯДЯТ СУГУБО ПРЕДНАМЕРЕННЫМИ НАПРИМЕР ЕСЛИ НАЖАТЬ НА СИНИЙ КРУГ ПОСЛЕ ТРЕХКРАТНОГО ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ НЕ НАЖИМАТЬ НА СИНИЙ КРУГ ИГРА ОБРУШИТСЯ И БУДЕТ ТРЕБОВАТЬ ПЕРЕРЕГИСТРАЦИИ
ДАЛЕЕ ТАК НЕУДОБНО РАСПОЛОЖИТЬ ДЕТАЛИ ИНТЕРФЕЙСА НА ЭКРАНЕ МОЖНО БЫЛО ТОЛЬКО ПРЕДНАМЕРЕННО ИГРАТЬ В МИНИ-ГОЛЬФ ВСЕ РАВНО ЧТО УПРАЖНЯТЬСЯ НА БИЛЬЯРДЕ С РАССТАВЛЕННЫМИ ВОКРУГ МЕДВЕЖЬИМИ КАПКАНАМИ КУРСОР НОРОВИТ ЗАДЕТЬ ОПЦИЮ ВЫХОДА ИЗ ГОЛОВОЛОМКИ СВОДЯ ТРЕХЧАСОВЫЕ КАТОРЖНЫЕ УСИЛИЯ К НУЛЮ
ЭТО НЕ РЕЦЕНЗИЯ НО
В ЦЕЛОМ ТАК И НЕ УСТАНОВЛЕННАЯ ТОЧНО ГРАНИЦА МЕЖДУ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМИНЕПРОФЕССИОНАЛЬНЫМ ВИДЕО (ЛИДЕРЫ ОЧЕНЬ ДАЖЕ НЕПЛОХИ ПОЧТИ КАК ЖИВЫЕ ЛЮДИ НО КОГДА АКТЕР ВТОРОГО ПЛАНА ХВАТАЕТ СЕБЯ ДВУМЯ РУКАМИ ЗА ГОРЛО ДАБЫ НАГЛЯДНО ПРОДЕМОНСТРИРОВАТЬ ЧТО ПРОИСХОДИЛО В ПОДСОБКЕ И НАЧИНАЕТ С ЭНТУЗИАЗМОМ СТРЕМИТЬСЯ К АСФИКСИИ ПОСЕЩАЕТ МЫСЛЬ ЧТО ОСКАРЫ ВСЕ-ТАКИ ПОДОЖДУТ) ПИСАННЫЙ ЛЕВОЙ ЗАДНЕЙ НОГОЙ ПО ГОРЯЧИМ СЛЕДАМ ЕВРОПЕЙСКОЙ ПОЕЗДКИ СЦЕНАРИЙ И ГОЛОВОЛОМКИ КОТОРЫЕ В ТЕОРИИ МОГУТ БЫТЬ И НЕРЕШАЕМЫМИ КАТЕГОРИЧЕСКИ УДЕРЖИВАЮТ НАС ОТ РЕКОМЕНДАЦИИ IN MEMORIAM ВАМ
ДЖОН ДОУ всегда ВЫИГРЫВАЕТ вы угробите ТЬМУ ВРЕМЕНИ на расправу С ИДИОТИЧЕСКИ СЛОЖНЫМИ головоломками КОТОРЫЕ НЕЛЬЗЯ ни победить ни оторваться И В РЕЗУЛЬТАТЕ не получите В ОБМЕН абсолютно ничего
вы же не думаете ЧТО на ДИСК С собственной ИГ-РОЙ убийца ЗАПИСАЛ процесс СВОЕЙ ПОИМКИ
МАКСИМУМ на что ПРИХОДИТСЯ рассчитывать ЭТО на БЛАГОДАРСТВЕННОЕ письмо В СТИЛЕ финала МОЛЧАНИЯ ягнят
нО дОбрОЕ слОвО кАк ИзвЕстнО И мЕртвОй кОшкЕ прИЯтнО



Джек Лорски, мрачный бесстрашный исследователь. Не затыкается ни на секунду. Честное слово, иногда хочется сказать Фениксу большое человеческое спасибо.

> Издевательство над игроком в чистом виде — а чего вы ожидали от разработчика с удаленными бритвенным лезвием «отпечатками пальцев»?

[1] Иов 2:12

[2] Исаия 26:19

ашот ахвердян



25

Если верить теории эволюции, то у меня и у подслеповатого бобтейла по имени Карл был общий предок, правда, довольно давно. Мало того, и с тонущей в банке меда мухой дрозофиловой у меня тоже был один общий прародитель — только еще раньше. Так эволюционное древо жизни связывает всех, не объединяя никого.

Подумать только! Наш высокий и даже, не побоюсь этого слова, элитарный жанр симуляторов уходит корнями — куда бы вы думали? — к командному многопользовательскому 3D-шутеру. То есть ближайшие наши родственники (в игровом смысле, разумеется) — безбашенные фанаты «Контрудара», окучиваемые партией Бородавчатого. Благоприобретенный снобизм, охнув, медленно оседает на пол.

Отмотаем время назад: проблема «две тысячи», августовский путч, убийство Джона Леннона... стоп, приехали, 74-й год. Мэйнфрейм PLATO, свивший себе гнездо в некоторых вузах Верхней Америки и первоначально предназначенный единственно для образовательных утех, начинает обрастать самодеятельными игровыми приложениями, как «Титаник» ракушками.

Один молодой романтик раннекосмической эпохи, некто Джим Боуэри (Jim Bowery), создает даже 3D-движок. Состоящее поначалу из одной лишь координатной сетки виртуальное пространство быстро населяется простейшими, но трехмерными кораблями и превращается в игру Spasim (это слово, по замыслу автора произносящееся как «space sim», быстро превращается в «Спазм», — студенты — существа безжалостные). Первый командный шутер способен был выдавать несколько кадров в секунду и поддерживал 32-пользовательскую игру... впрочем, нам важно другое. Фактически это была трехмерная «леталка»: вид от первого лица, направление движения задается магическим клавиатурным квадратом QWEADZXC (в наше время усохшим до WASD), разгоняемся «плюсом», тормозим «минусом».

Впрочем, скелет динозавра был восстановлен исключительно из слепка хвостового позвонка — так как кода не осталось (его в приступе синдрома Гоголя уничтожил сам Джим Боуэри), фотографий не найдено, поэтому история древнекосмических времен воссоздана по воспоминаниям старейшин.

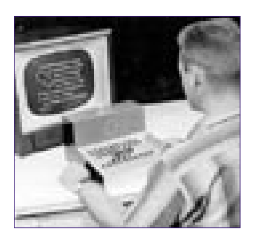
> Увы, кода не осталось — его в приступе синдрома Гоголя уничтожил сам Боуэри.

«Спазм» породил еще пару игр как бы летной тематики, живших все на том же PLATO, и те декабристы разбудили наконец Герцена. Герцена звали Брюс Артвик (Bruce Artwick), и это имя должен знать каждый — именно этот человек ровно 25 лет назад создал жанр авиасимуляторов. Будучи компьютерным инженером и одновременно пилотом, Артвик просто идеально подходил на роль родоначальника жанра. Разработав программу-прототип, Артвик опубликовал на эту тему несколько статей, и некоторые читатели заинтересовались: а нельзя ли купить сей удивительный продукт? По такому случаю Брюс всемогущий организовал фирму subLOGIC, которая почтой высылала 13 заветных килобайт.

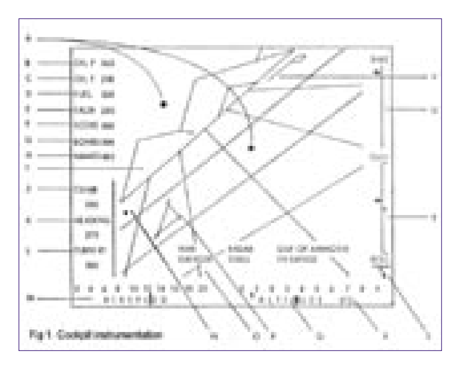
По доброй традиции жанроопределяющих вех КИ, первый авиасимулятор назывался просто Flight Simulator (далее FS). Январь 1979-го, Apple II.

Когда погружаешь лопату в рыхлое брюхо истории, непременно обнаруживаешь, что в прошлом царил жуткий беспорядок. К примеру, хочется описать вам первую версию FS — но этих «первых» было штук шесть. Патчи, разумеется, еще не изобретены (да и до Интернета — целая вечность), но не переделывать свой продукт создатель не может — здесь добавишь, там исправишь, к тому же мультиплатформенность настоятельно требует... в общем, даже самый первый FS эволюционировал дай бог каждому Дарвину.

Итак, наш дохристианский авиасимулятор мог похвастаться графикой породы wireframe: вороньей черноты земля (точнее, поверхность) была расчерчена белыми (они же зеленые) линиями на 36 квадратов, шесть на











▶Терминал PLATO. Здесь родились многие игровые жанры.
▶Взгляните в глаза легенде: Брюс Артвик.

▶Схема кокпита самой-самой первой версии FS1 — до появления циферблатов.
▶Журнальная реклама

Flight Simulator 1. Обратите внимание на скриншот: сделан фотоаппаратом с работающего монитора.
▶Первый Flight Simulator!

шесть; в верхнем правом углу «доски» располагалась база, отсюда вы стартуете, она же «британская»; в верхнем левом – «вражеское нефтехранилище», являющееся просто точкой в центре своего квадрата; в близлежащем по диагонали квадрате (B-5) располагался «вражеский аэродром», и на B-2 – «гражданский аэропорт» с парой ВВП (9-27 и 13-31). Таков полный перечень достопримечательностей.

Вражеские объекты на карте были не простым украшением – у игры имелся специальный боевой режим. Находясь над неприятельской территорией (граница прилагается), можно было «объявить войну». В лучших традициях реализма война приносила лишения не столько врагу, сколько нам, – на карте немедленно материализовывался пяток супостатов, отбиться от которых было вашей невыполнимой задачей. Ваш Sopwith Camel оснащался пулеметом и бомбами (не зря же на карте торчит нефтехранилище), и сбить всех пятерых противников было совершенно невозможно, и немцы (хотя прямо национальность врага не называлась) всегда побеждали.

Старт в углу площадки – довольно суровая штука. Согласитесь, вы привыкли, что мир окружает вас со всех сторон, не исчезая справа или сзади. Здесь же после первого виража был шанс оказаться один на один с бездонной пустотой трубки монитора. Хотя нет, не совсем один на один. Панель инструментов, сперва выполненная в виде столбика цифр слева от экрана, при первом же апдейте программы приняла форму закрывающего нижнюю половину экрана кокпита. 3D-вид давал ощущение присутствия в трехмерном пространстве, и ориентироваться в нем приходилось по приборам. Вот, в «окне» вы видите две пересекающиеся под острым углом линии. Они медленно надвигаются на вас. При желании любую из них можно принять за линию горизонта... Ориентирование «на глаз» так ненадежно – и в жизни пилоты врезаются в озера, принимая их за небо, что уж говорить об адамовой виртуальности. А вот на цифры можно опереться куда крепче, и здесь уже было самое необходимое: скорость, высота, угловая и вертикальная скорости, направление, индикация состояния рулей управления, уровень топлива, обороты и даже показания датчиков давления и температуры масла, – нет, в названии не зря стоит слово «симулятор»! Летная модель, конечно же, весьма примитивна (всеобщая дискретность на примере шкалы высоты – ваш Camel словно прыгает со ступеньки на ступеньку), но это уже полет: так, при падении скорости есть вполне нормальное сваливание, носом вниз – к постоянно меняющим свои очертания квадратам мироздания. Столкновение с землей в самых первых версиях не было фатальным – самолет не без удивления просто обнаруживал себя на поверхности, и можно было продолжать исследования окружающей недействительности. Потом в игре в подобных случаях машина стала разбиваться. Да, да, на экране появляется слово «CRASH»!

Чудо-программой subLOGIC заинтересовалась пара издателей. Это были «голубой гигант» IBM и только-только начинающая поход за всесветной славой и всеми деньгами мира Microsoft. Артвик выбрал последнюю, потому что ему понравилась «царящая там атмосфера небольшого коллектива». И пусть сегодня это звучит... смешно, но история показала, что тандем «Артвик – Microsoft», скромный гений и компания-терминатор, оказался на редкость благополучным.

Впрочем, об этом мы непременно поговорим как-нибудь в другой раз.

олег хажинский

Когнитивная

Все хорошие стратегические игры в седой древности были настольными. Помня об этом, я периодически делаю попытки вернуться к истокам. Нечто вроде паломничества в страну кубиков и картона, почти религиозный обряд, с непременными жертвоприношениями в виде сотни-другой, потраченной на красочные коробки долларов. Обострения случаются раза два в год и протекают всегда по-разному. Иногда обходится без осложнений: я внимательно изучаю многостраничные правила и с чувством выполненного долга убираю игру на антресоли. Ну а порой, и это большая проблема, мы начинаем играть...

Хорошо еще, если под руку попадается произведение немецкой дизайнерской мысли — эти ребята помешаны на семейных настольных играх. У них простые и понятные правила, неопасная глубина, легкий и необременительный геймплей. Knights & Merchants, к примеру, пользовались огромной популярностью во время поездки в горы. Отрезанный от цивилизации домик в ущелье, неработающий телевизор, долгий вечер и огромный выбор спиртных напитков в баре — идеальная питательная среда для настольной ереси.

Следующий шаг, Axis & Allies: Europe, один из самых раскрученных настольных варгеймов от Hasbro/Avalon Hill, едва не свел нас в могилу. Роскошная коробка, освежающая цена. Триста с лишним разноцветных фигурок: пехота, танки, артиРелия, авианосцы и субмарины. Титанических размеров игровое поле. Книжка с правилами в палец толщиной... короче, идеальный вариант.

Неделю или две мы изучали правила и всевозможные FAQ в Интернете. Затем начался кастинг. Нужно было выбрать четырех человек — проверенных бойцов, усидчивых, адекватных, вменяемых. Согласитесь, чисто организационно собрать таких в одном месте и в одно время — практически невыполнимая задача. Тем не менее в назначенный час мы сидели в гостиной на полу вокруг разноцветного поля и расставляли фишки в соответствии с заданной схемой. Все были молоды, здоровы и полны оптимизма. Никто и подумать не мог, во что игра превратит нас через шесть часов.

> Отрезанный от цивилизации домик в ущелье, неработающий телевизор, долгий вечер и огромный выбор спиртных напитков в баре — идеальная питательная среда для настольной ереси.

Не стану описывать все ужасы того дня. Достаточно сказать, что меня, гостеприимного хозяина и организатора вечеринки, общим голосованием решено было сделать немецко-фашистской Германией. Это означало, что все остальные игроки, олицетворяющие СССР, Англию и США, играли против. Что, в целом, не способствовало укреплению дружеских отношений между нами. Количество брошенных кубиков не поддается исчислению. Зловредные пластиковые фигурки цеплялись друг за друга конечностями, мы ерзали на полу, пытаясь разогнать кровь в застывших членах, съели и выпили все, что было в доме, превратили квартиру в хлев, пролили пиво на игровое поле, спорили до хрипоты, ссорились и хохотали от души.

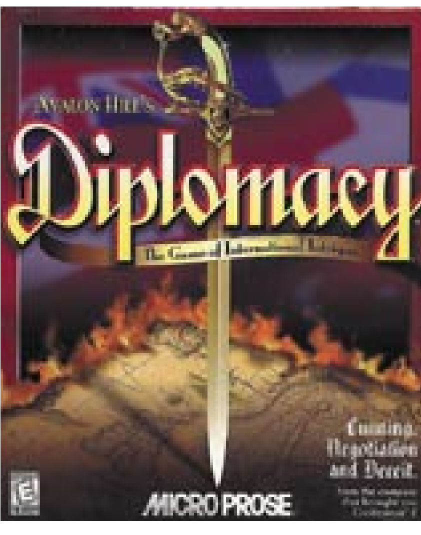
Ближе к ночи сил на эмоции не осталось. В сомнамбулическом состоянии мы продолжали бросать кубики и считать потери. До победного конца игру довести так и не удалось. Гости дружно признали поражение и, хрустя суставами, потянулись к выходу. Простились молча, не глядя друг другу в глаза. Игра всем очень понравилась. Однако было ясно, что тема Axis & Allies закрыта навсегда.

Поистине, все познается в сравнении. Каждый из нас, ползая тогда по полу в поисках не отсиженной части тела, не раз вспоминал блаженные часы общения с

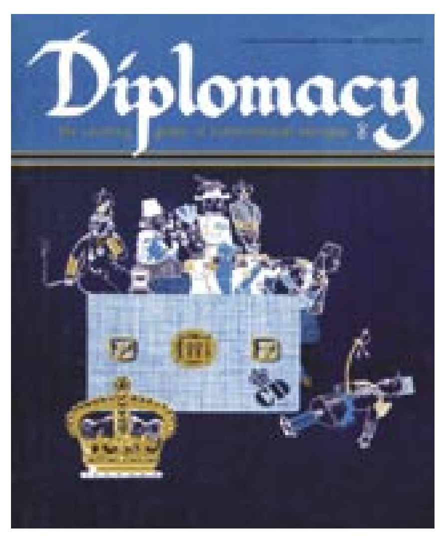
дипломатия



▶Изобретатель «Дипломатии» Алан Колхамер за игрой. Фотография 1974 года.



▶Компьютерную версию «Дипломатии» образца двухтысячного года игроки раскритиковали в пух и прах, надолго отбив у Hasbro желание заниматься этой игрой.



▶Коробка «Дипломатии» образца 1976 года.

Hearts of Iron или Europa Universalis: эргономичное кресло, хороший монитор, негромкая музыка, бокал десятилетней выдержки виноградного сока... Зачем, зачем понадобилось вытаскивать картонные скелеты из шкафа?

Время не стоит на месте. Рок-энд-ролл мертв, а мы стали слишком нежны, чтобы кидать кубики без помощи процессора Intel Pentium. Играть в серьезные настольные куда удобнее на ПК. Среди настольных гигантов прошлого осталась лишь одна непокоренная вершина, Джомолунгма из олова и переработанной бумаги. Немногие из сегодняшних игроков отваживаются даже смотреть в ее сторону. Называется Diplomacy. О ней и рассказ, а все остальное — затянувшееся вступление.

В сравнении с бесчисленными настольными варгеймами вроде Axis & Allies «Дипломатия» — воплощение минимализма. Всего два типа фишек — корабли и сухопутные силы. Никаких карточек, кубиков, вертушек и таблиц соответствий. Никакого элемента случайности в принципе. Картонная карта и оловянные солдатики. Представьте себе шахматы или шашки на карте Европы — и вы получите близкое к истине, хотя и чудовищно однобокое представление об игре.

Вторая сторона «Дипломатии» расположена в вечной тени. Это мир тайных переговоров, двусмысленных соглашений, интриг, предательства, беззаветной любви и всесокрушающей ненависти. Семь игроков проводят за игровым столом не так много времени. Основная часть игры — официальные дипломатические переговоры, приватные беседы, прогулки в парке, красноречивые взгляды и тщательно скрываемые жесты.

Изучив ситуацию на карте, игроки удаляются на совещание, которое может длиться бесконечно и в произвольном составе. В ходе серии переговоров игроки приходят к неким соглашениям относительно плана дальнейших действий. Условно: ты вводишь силы во Францию и угрожаешь Австро-Венгрии, я же сдерживаю свой флот на Балтике...

Договорившись, игроки расходятся по углам и на листках бумаги составляют приказания своим войскам (есть специальный язык, не многим сложнее «e2:e4»). Записки сворачиваются, складываются в шапку ведущего... и с этого момента любое общение запрещено. Над столом повисает гробовое молчание. В звенящей тишине ведущий зачитывает приказы и, как крупье в казино, двигает фишки.

Интрига заключается в том, что игроки НЕ ОБЯЗАНЫ выполнять соглашения, заключенные во время переговоров. Разумеется, во время «раздачи слонов» возникают неожиданные для многих сюрпризы. Рушатся абсолютные союзы. Друзья становятся врагами, а бывшие враги — братьями навек. Впрочем, на век ли? Лишенные возможности разговаривать, игроки сверлят друг друга глазами и сжимают под столом кулаки: выяснение отношений откладывается до следующих переговоров. Каково, а?

Семь сторон, семь «Великих сил». Ни один игрок не может одолеть соперников в одиночку. Для победы ему нужно объединиться с другими — а затем

избавиться и от них: вынудить сдаться, вовремя воткнуть нож в спину, предложить хорошую пенсию, другими словами — вывести из игры. Как себя держать? Кому верить? Как предугадать действия врагов и союзников? Что случится на игровом поле через два, через три хода? Невероятно сложно, очень глубоко. В прошлом веке по теории «Дипломатии» писали научные труды. Сегодня изысканный стратегический шедевр пятидесятилетней выдержки постепенно теряет поклонников. Увы, «Дипломатия» не может найти себе места ни за столом, ни в компьютере. Как такое возможно?

▶Так выглядит последняя версия «Дипломатии» от Hasbro. Если вы вдруг увидите эту коробку в московском магазине, срочно звоните в редакцию Game.EXE. Вознаграждение гарантировано.

▶Вот как все выглядит внутри. Карту можно сделать самому, правила лежат на наших дисках, основная проблема — фигурки. Может быть, отлить их из разноцветной жевательной резинки?

Diplomacy придумал гарвардский студент по имени Алан Колхамер (Allan Calhamer). В 1945 году, когда война была уже почти закончена, ему на глаза попалась статья в Life о послевоенном обустройстве, в которой проводились параллели с ситуацией 1914 года. Несколько больших стран, «Great Powers», приблизительно одинаковых по силе, должны были гарантировать мир на планете. Если одна из сил начинала проявлять агрессию, остальные, объединившись, оказывали давление и предотвращали войну.

Эта теория (без разницы, насколько верная) натолкнула Колхамера на идею «салонной» стратегической игры. Он начал экспериментировать с шахматами, затем расширил поле до 80 клеток, а количество фигур увеличил до 34. Все фигуры двигались подобно шахматному королю. Правила были очень просты — куда проще, чем в варгеймах того времени. «Я хотел сделать игру настолько элементарной, насколько это возможно, — напишет позже Алан Колхамер в своих мемуарах. — С одной стороны, партия должна длиться разумное время, с другой — важно сохранить стратегическую глубину...»

В 1952-м, изучая европейскую историю 19-го века, Колхамер знакомится с книгой своего научного руководителя Сиднея Фея (Sidney B. Fay) «Origins of World War One». В ней профессор рассуждает о роли двух- и трехсторонних соглашений, частично или полностью тайных, в событиях Первой мировой войны. Именно в этом томике Алан разглядел последний недостающий кирпичик своей «Дипломатии». Два года спустя он заканчивает дизайн, который практически без изменений дошел до наших дней.

В «Дипломатию» играют сначала друзья Колхамера, а затем друзья их друзей. В 1958 году, под давлением группы постоянных игроков, автор вносит в правила ряд изменений и чуть-чуть перерисовывает карту. В 1959 году Алан впервые задумывается о коммерческом распространении «Дипломатии». Он показывает игру крупным издателям — и всюду получает отказ. На свои деньги он производит пятьсот экземпляров, которые разлетаются за месяц. Некоторое время «Дипломатия», уже довольно хорошо известная в стране, продается исключительно автором.

Количество посвященных растет, играть хотят все и со всеми. Средняя партия в «Дипломатию» занимает около пяти часов, по самым скромным оценкам. Если играть вдумчиво — то около восьми. Даже по тем временам это долго. В 1961-м «Дипломатия» открывает в себе измерение play-by-mail. Ходами начинают обмениваться по почте. Инициативные господа, роль которых в наше время выполняют игровые серверы, собирают письма и рассылают результаты. Так постепенно вокруг «Дипломатии» рождается субкультура «фанзинов» — самиздатовской периодики, в которой публикуются текущие результаты партий, открытая переписка игроков, аналитические статьи по теории игры, советы новичкам, всяческая «околодипломатическая» писанина, словом, все то, ради чего в наши дни создают Интернет-сайты.

С появлением доступной копировальной техники количество «фанзинов» переваливает за сотню, у многих — большой тираж, иллюстрации. Названия журналов и фамилии людей нам с вами ничего не скажут, однако за многими именами — целая эпоха длиной в двадцать лет. В начале 80-х, на пороге Интернет-революции, «Дипломатию», простите, колбасит — практикуются партии с обменом ходами по «быстрой почте», с доставкой в течение дня. Предпринимаются попытки обмениваться ходами по телефону, а некоторые слишком продвинутые пользователи начинают пользоваться услугами Compuserve.

Наконец, когда у всех желающих в Штатах и Европе появляется электронная почта, «Дипломатия» уходит в Интернет. «Фанзины» вымирают, уступая место бестелесным почтовым рассылкам. PBEM — идеальный формат для игры. Народные умельцы со временем придумали специальную серверную программу Judge, которая в совершенстве владела нотной грамотой Diplomacy. В Интернете появилось множество сайтов, на которых желающие могли «пристраивать»

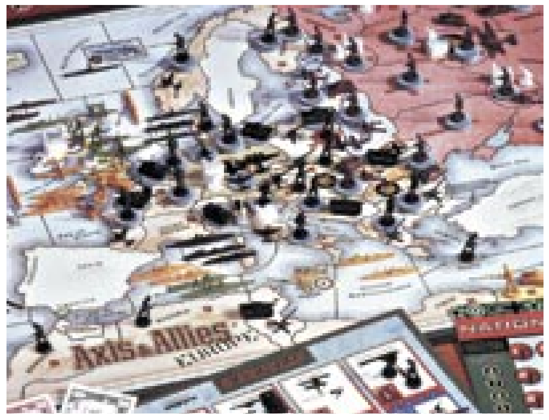
свои партии, самодельные карты, специальные правила — весь тот мусор, который правильный издатель должен безжалостно уничтожать с помощью каленого железа и адвокатов.

Ведь если другие PBEM-легенды распространяются условно-бесплатно (или вообще ничего не стоят), права на Diplomacy принадлежат Avalon Hill, MicroProse, Hasbro — в порядке пожирания друг друга. Коробочная версия к тому времени выдержала черт знает сколько переизданий, была переведена на все мыслимые языки, включая неандертальский, обогнула по экватору планету и в кругу «интеллектуалов» известна столь же хорошо, как и Monopoly в кругу родителей, озабоченных досугом детей.

Издатели настольной версии дважды пытались выйти на рынок компьютерных игр — и оба раза терпели крах нечеловеческой силы! Первая попытка научить компьютер играть в «Дипломатию» состоялась на заре КИ-истории, в 1984-м. Avalon Hill издает программу под MS-DOS, которую критики называют «Дипломатией» без дипломатии». Разработчики не только не сумели научить своих AI-подопечных ходить по правилам, но и «забыли» ввести в игру возможность заключать соглашения между электронными и мясомолочными игроками. «Раз соглашения не обязательно выполнять, к чем их вообще подписывать?» — очевидно, решили они. Разумеется, ни о каком многопользовательском режиме, кроме «горячего стула», в холодном 1984-м речи быть не могло.

Следующая атака, уже под идеологическим руководством топ-менеджеров Hasbro, состоялась спустя шесть лет, в 2000 году. По идее, новая «Дипломатия» должна была направить народную Интернет-самодеятельность в правильное русло, став платформой для грядущих дипломатических баталий. Увы, поклонники Diplomacy освистали разработчиков и в этот раз. «Эта игра не так плоха, как вы слышали. Она еще хуже...» — вот такими словами начал рецензию один из разочарованных «дипломатов».

Искусственный интеллект так и не удалось научить вести себя сколько-нибудь достоверно. Игрокам понравилась только графика. Все остальное было подвергнуто разрушительной критике. Предельно неудачный интерфейс, бесполезный tutorial, неэффективная система составления предложений. «AI хуже, чем мы ожидали, его просто не существует», — пишет оставшийся неизвестным современник. Многопользовательская порция Diplomacy не устроила активных поклонников игры. В Hasbro совершили большую ошибку, сделав свою систему передачи ходов несовместимой с открытым форматом Judge. «Играть в «Дипломатию» в режиме онлайн гораздо удобнее с помощью ICQ, Realpolitik и Мастера игры, который будет загружать на веб-страницу с картой новые картинки. Не тратьте свои деньги, эта игра не стоит $40».



▶ Настольный шедевр Axis & Allies: «Простились молча, не глядя друг другу в глаза».

Потерпев сокрушительное поражение, в Hasbro больше не предпринимали попыток создать официальное «дипломатическое» представительство в Интернете. И, кажется, это не очень хорошо. Народная «дипломатия» в сети постепенно зарастает бурьяном. Некогда буйно посещаемые сайты больше не обновляются. Старое поколение игроков, выросшее на «фанзинах» 70-х, уходит из «большой игры». Новое поколение не знает о Diplomacy ровным счетом ничего.

Изумительной красоты игра не в состоянии найти себе место в новых условиях. Скажите, пожалуйста, готовы ли вы собрать у себя дома семь человек, которые согласятся в течение шести часов, не разбредаясь, без профанации, бытового пьянства и преследований на сексуальной почве играть в одну и ту же игру? Увы, темп жизни нынче совсем не тот, что был в 60-х. Создать электронного товарища для одиночной игры, понятное дело, совершенно невозможно, пока компьютер не научится говорить, писать письма с подтекстом, виновато смотреть и смущенно кашлять. PBEM-партии будут продолжаться еще долгие годы — пока последние игроки не найдут себе более важных дел. Сегодня без рекламы, соревнований и спонсорских пакетов в Интернете никто не играет.

Впрочем, какое нам до них дело. Бархатный сезон «Дипломатии» еще не закончен. История благородной игры хранится в глубинах Интернета. Еще не поздно стать частью этой истории — попробуйте. Это может быть интересно.

И о погоде. На наших дисках, в самой что ни на есть корневой директории, вы найдете папку The Rules of Diplomacy. Это они, великие правила великой игры.

Главный сайт по «Дипломатии» в Интернете всего один и называется The Diplomatic Pouch: www.diplom.org. Множество линков с него наверняка приведут вас в «Дипломатический архив»: www.diplomacy-archive.com. И поделом! Непременно ознакомьтесь с фундаментальной работой Ричарда Шарпа (Richard Sharp) «The Game of Diplomacy» (или просто «GOD»), написанной в 1973 году: www.diplomacy-archive.com/god.htm.

Любителям острых ощущений можно порекомендовать британский клуб любителей игр по почте (не электронной!): www.postalgames.org.uk. Там, среди прочего, можно поиграть в «Дипломатию» по старинке. Ну а игрокам нового поколения, возможно, будет интересно сыграть в «быструю» «Дипломатию»: http://groups.yahoo.com/group/RTNow.

ГОСПОДИН ПЭЖЭ

Наше завтра



Не игравшие в Bridge Builder немедленно идут стройными рядами на www.bridgebuilder-game.com (и, разумеется, поднимают из подшивки 5-й и 8-й .EXE-номера за 2002 год, где шла речь о строительстве мостов). Помните? Алекс Остин (Alex Austin), автор суперидеи, получил от нас (обожающих подобные вещи) почетный приз «Shareware/freeware-игра года», и все заверте...

Читают ли наш журнал в штаб-квартире фирмы nvidia – сие нам неведомо. Но факты говорят о том, что не утонула игра (а с ней и автор) в мутных водах Интернета, нашли ее, подобрали, обогрели – да и использовали как маркетинговый инструмент.

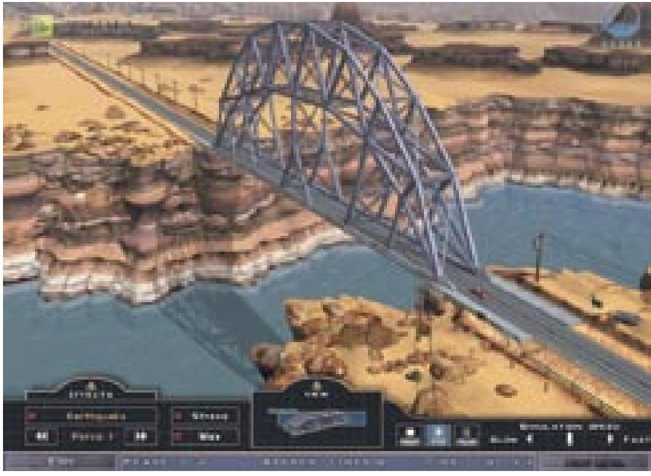
От самой Chronic Logic (www.chronic-logic.com) в Bridge It (www.auran.com/jet/bridgeit), которой преимущественно и посвящен этот текст, попалтолько физический движок. Компания Auran (разработчик движка Auran Jet) написала и нарисовала нечто весьма симпатичное, причем в тесном сотрудничестве с nvidia, поэтому в качестве МИНИМАЛЬНЫХ требований выступает GeForce 4, но и с этой картой некоторые красивости не отображаются (они просто недоступны «в железе»), в силу чего желающим взглянуть на завтрашний день рекомендуется немедленно бежать в магазин за GeForce Fx, числящейся в «рекомендованной конфигурации». Для полноты ощущений добавлю, что минимальное поддерживаемое разрешение – 1024x768, трава колышется (хоть ее и не видно по умолчанию – слишком далеко, приходится приближать камеру), вода – почти как в Morrowind, только, увы, нет таких же эффектных волн от предметов, а «предметов» туда падает предостаточно – балки, поезда, автомобили...

> Это и есть наше будущее – трупы на лестницах, матрацы поверх трупов...

Формально игра до чрезвычайности похожа на все остальные инкарнации мостостроительных вещей от Chronic Logic (Bridge Builder, Pontifex, Pontifex II – он же Bridge Construction Set), просто всего в ней чуть больше, все чуть красивее, чуть доступнее народу. Ну и, конечно, она слегка урезана: нет редактора уровней, поэтому, пройдя стандартный набор, придется забыть это развлечение; нет «свободного режима» – без ограничений в ресурсах; нет «честного трехмерного» редактирования – что лично мне только по душе, ибо заморачиваться до такой степени должны разве что настоящие конструкторы мостов. Жизнь в этот раз подтвердила: несмотря на навязчивый маркетинг (раскиданные повсюду логотипы nvidia и Auran, даже в полной 20-долларовой версии), большой коллектив опытных программистов и художников способен реализовать грамотную идею лучше кустаря-одиночки.

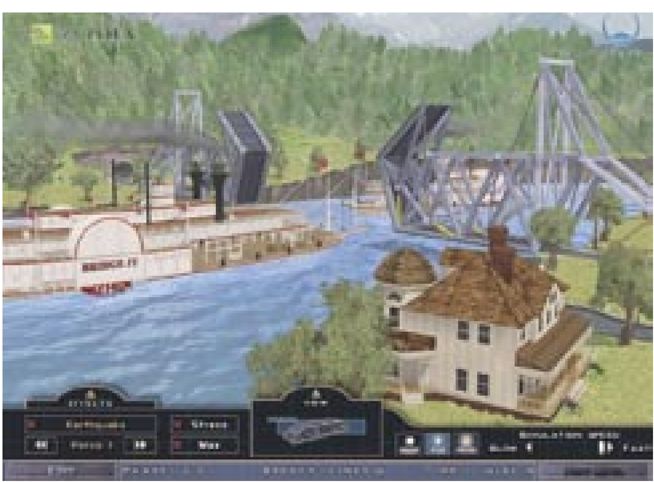
Материалов предоставлена целая куча: железо, сталь, тяжелая сталь, подвесной канат, обычные канаты, не считая гидравлических цилиндров и специального соединения для разводных мостов. Правда, поиграть с ними в свое удовольствие не позволяют: в каждой в меру сложной задаче метод решения если и не единственный, то уж во всяком случае одного типа, и все «неподобающие» материалы просто нельзя использовать.

Впрочем, какая, вообще говоря, разница – есть там редактор или нет и









▶Bridge It. Не очень сложно, но красиво, согласитесь. А бывает и круче — снималось всего лишь на GeForce 4...

▶Почему-то на этом уровне дали очень много лишнего материала — и родился монстр.

▶Сейчас здесь едет поезд, но вот-вот поплывут два судна, бок о бок! Поэтому-то и нужна вся эта гидравлика, складывающая мост.

▶Вот ради таких красот все и задумано. А в небе тем временем парят птицы и куда-то несется воздушный шар...

допускаются ли разные варианты решения, если поиск последнего все равно занимает немало часов раздумий, проб и ошибок? Свою «двадцатку» игра отрабатывает очень честно: рев-и-скрежет ломающихся конструкций звучит как настоящий, каждую балочку обсасываешь, словно куриную косточку, пытаясь подобрать ей самое-самое лучшее место, борешься с недостатком денег, стали, с собственной хронической тупостью и припадками острого идиотизма.

Типичный пример. Сложность Complex. Приучив нас к разводным мостам традиционной конструкции, на шестом уровне дают сложнейшую задачу, с четырьмя въездами, между которыми в разнообразных направлениях курсируют машины, и проходящим по реке судном. Просидев над экспериментами час, кажется, что придется использовать всю доступную гидравлику (а ее дано ровно столько, чтобы задача минилась выполнимой именно с помощью гидравлики), а экран — для поддержания моста — плотно покрыть монолитной сеткой металла... И вдруг приходит озарение: достаточно ровно одного движущегося сегмента минимальной длины, а если лениво делать его аккуратно — то двух попроще. И все! Нет, детали раскрывать не буду, а то вы лишитесь огромного удовольствия. За это начинаешь уважать авторов.

Придираться, конечно, тоже есть к чему: текстурки на обрывах оставляют желать лучшего, поезда явно пластиковые (и снова проблема в текстурах), суда и поезда очевидно не современники автомобилям... Но есть неприятности и похуже. Как бы мне ни хотелось заступиться за кустарей-одиночек, но проблемы как раз там, в области физики. Грузовики на более-менее сложных (не горизонтальных) дорогах отказываются ехать — то погружаются в дорожное полотно, то, погрузившись наполовину, все-таки через полминуты мучительно проползают, а легковушки обожают подпрыгивать и переворачиваться... Вечный вопрос: а если я передвину эту точку на единичку левее — машина перестанет падать в воду?

Но не только в мостах счастье, физика правит бал во всех своих проявлениях. nvidia за эту игру пока не взялась, но результат получился ничуть не хуже: все та же Chronic Logic, нежно нами любимая, все тот же Алекс Остин и его Triptych, уже побывавший на нашем DVD, но пока не отмеченный на страницах.

Просто тетрис (точнее, одна из разновидностей, по цветам, а не по формам: три одинаковых кубика касаются — и исчезают). Обычный. Только не по клеточкам, а с честной физикой. Вращение — не на 90 градусов, а плавное, в любой момент и в любом направлении,

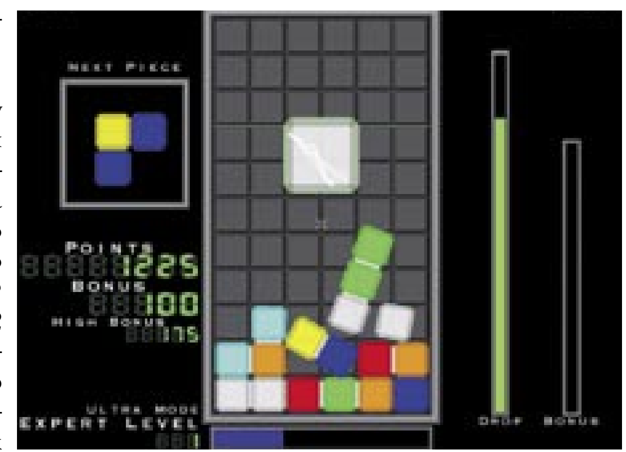
можно плавно же двигать фигурку в любую сторону, хоть вверх, пока есть время на ход. И начинаются чудеса! Вместо скучного повторения одних и тех же действий я щегольски, гордясь самим собой, бросаю с резкой подкруткой одну фигуру, пока она падает — подвожу под нее вторую под четко выверенным углом, после чего аккуратно, но сильно придавливаю их третьей, пока они не потеряли инерции, чтобы мягкие кубики продавились и достали до закопанного в страшной асимметричной куче нужного мне, — и уничтожились. А дальше экран начинает пересыпаться и перепрыгивать в давно задуманной мной последовательности, стремительно пустея, и главная задача — подпитывать эту топку новыми и новыми кубиками, вонзающимися в открывающиеся и закрывающиеся в круговерти дыры и щели неправильных форм, расталкивать податливую среду, пробивая в ней туннели, и удивляться, почему это чудо никто не изобрел раньше...

Казалось бы, что общего у тетриса и мостов? Чем подкупают нас Elastomania или SodaPlay (кстати, на www.sodaplay.com уже довольно давно идут соревнования по забегам, надеюсь, вы уже там)? Не так давно, в мае-августе 2002 года, я уже пытался порассуждать на эту тему, но с тех пор утекло много воды, а все вышеперечисленные игры до сих пор со мной, до сих пор я иногда запускаю их и радуюсь. Почему? Да потому, что честная и довольно сложная модель, причем привычная нашему подсознанию и инстинктам, непредсказуема до конца, и хотя понять ее законы легко, но методов действий внутри нее существует бесконечно много, и придумывать их бесконечно интересно. В конце концов, именно этим и занимаются ученые, инженеры и конструкторы в реальном мире! А для полноты картины давайте зайдем с другой стороны: в курсе ли вы, что как раз сейчас наступил острый кризис в компьютерной индустрии? Причем кризис принципиальный, а не технический. Рост производительности еще лет десять ничем серьезным сдерживается не будет, а вот куда ее девать — это вопрос. Все современные задачи, которые хоть для чего-то полезны, отлично решаются на сегодняшнем «железе». Тогда зачем его и дальше разгонять и расширять? Даже игры, побыв довольно долгий период времени единственными массовыми потребителями мощных процессоров, успокоились, все равно нарисовать сверхсложные и детальные миры — это слишком дорогое (да и не нужное) занятие. Уже давно живут с нами GeForce FX, а Кармак все никак не выпустит свой DOOM III, где обещал наконец-то полностью поддержать все возможности карт GeForce 3... Только искусственные тесты (не поражающие, кстати, красотами — типа того же Bridge It) и требуют сегодня завтрашнего «железа». Ни интеллект (он вообще по большей части вреден для удовольствия от игры, ибо игрок должен его хорошо предсказывать), ни звук, ни сетевые функции — ничто уже не требует ресурсов.

И вот, вот она — отдушина, вот та дырка, в которую можно слить сколько угодно вычислительных мощностей и все равно не заполнить ее! Моделирование физики, мира, его структуры, причем в динамике, по-честному, чтобы трупы падали на лестницы, как того ожидает их убийца, мосты скрипели и рушились на верящих в лучшее капитанов кораблей, а кирпичи... вращались в пространстве и побуждали медитировать!

Каюсь — не удержался и я, поглядел-таки на украденный Злобными Пиратами (или не украденный? ох, темны болота Public Relations) образец Half-Life 2. И что в тех недоделанных кусках игры запомнилось лично мне? Догадайтесь! Правильно: физика. Стукнешь по матрацу на лестнице — а он, зар-раза, ящики опрокинет, сомнется весь, а потом развалится в проходе, вальяжно так... Это и есть наше будущее — трупы на лестницах, матрацы поверх трупов, покачивающиеся лампочки и с хрустом валящиеся мосты и деревья. И это здорово, пожалуй. Наконец-то пришло бесконечное разнообразие удовольствий!

Кстати, а как вы думаете — какие еще игры выиграли бы от добавления «честной физики»? Пофантазируйте, возможно, именно вы и станете «первой ласточкой» следующего поколения игроделов... Ну и, разумеется, если сами реализовывать их не будете — пишите письма, мы их, возможно, опубликуем, а девелоперы, читающие .EXE, подхватят и воплотят. Приблизим будущее вместе?



▶А это уже Triptych. Видите желтые квадратики? Они столкнулись — и уничтожились. Сейчас еще и до четвертого дотянусь...

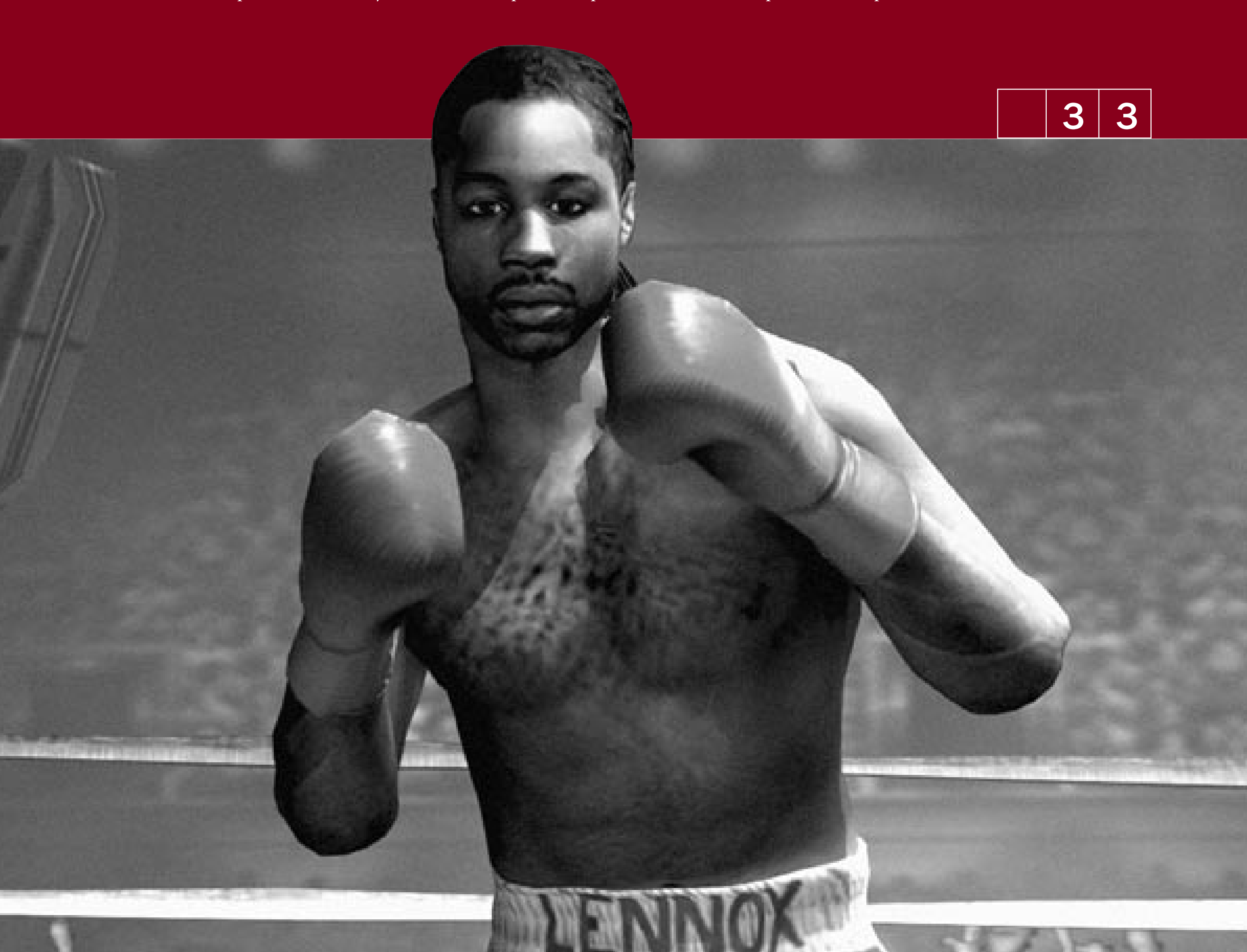
▶В режиме Ultra иногда выпадают подарки. Вот один из них.

Весь этот спорт

Редакция мускулистого журнала Game.EXE обожает спорт. Верьте слухам, это правда. У каждого сотрудника богатейшая физически культурная история, но не все склонны ею делиться. Решившись на нынешнюю Тему номера, мы, воленс-ноленс, приподнимем полог секретности. Но только один раз, ладно?

Все мы питомцы Одинцовской спортивной школы-интерната для высокоодаренных детей, где Игорь Михайлович Исупов в течение долгих двух лет, сразу после окончания Государственного дважды орденоносного института физической культуры и спорта имени П.Ф. Лесгафта, работал преподавателем общефизической подготовки. После школы пути разошлись: Олег Михайлович Хажинский серьезно увлекся боксом, Мишенька Бескакотов легкой атлетикой — прыжки в высоту, знаете ли. Фраг С., приманившись длинным рублем, уехал в Восточную Сибирь — работать любимый биатлон, Маша Ариманова, как вы знаете, преподавала спортивную гимнастику североамериканским детям, в то время как Саша Вершинин играл в одной из футбольных лиг необъятной страны России. Наконец, Ашот Ахвердян не так давно взял золото на соревновании тяжелоатлетов в Греции (Ашот, поздравляем!). Но спорт покровительствует молодым, мы же спустя много лет вновь собрались вместе благодаря Игорю. Он уже работал в ИД «Компьютерра», куда потихоньку перетащил всех нас. Спорт. Game.EXE. Практически едины.

Так любим ли мы спорт? Это наша жизнь. Но отношения со спортом виртуальным — материя совсем иная. Тонкая. Неоднозначная. О ней — на рекордных 33 страницах уникального январского номера.



Хоккей, который нам нужен

*Михаил Бескакотов**

Для большинства из нас хоккей – это трехэтажные восторги бесчинствующего перед телевизором за стеной соседа-полуночника. Или группа молодых людей с пивом «Афанасий» (десять рублей бутылка) наперевес, марширующая в сторону стадиона «Лужники» с настолько отвратительными воплями, что тут же хочется уехать в тайгу, а лучше на Марс, чтобы поселиться под камнем и тихо ненавидеть все человечество. Или газета «Спорт-экспресс», прилипшая к полу переполненной утренней маршрутки фотографией Стива Айзермана кверху. Или важнейшая статья отечественного экспорта, наряду с нефтью, ВИА «Тату» и прочими незамысловатыми органическими соединениями. Или новость на Bluesnews, которую принято прокручивать не глядя.

Над причинами игнорирования журналом спортивных (в частности, хоккейных) игр долго гадать не приходится. Мы начинали сомневаться уже в самом раннем детстве, когда нам сообщали, что хоккей – это гордость нашей великой державы, а в доказательство показывали на черно-белом телевизоре «Рекорд» мультфильм про ледовое противостояние носатых Хулиганов и причесанных набок Октябрят. Сомнения крепли в начальной школе, когда перед уроком физкультуры в раздевалку вваливался громогласный Евгений Борисович в тренировочных штанах с начесом, со словами «Вот это я понимаю – мужик!» вешал на стену пожелтевший календарь с Третьяком и, держась за поясницу, уходил допивать самогон в подсобку, где хранились мячи, скакалки и волейбольная сетка.

Осознанное чувство по отношению к хоккею у нас оформлялось чуть позже, классе в четвертом, когда в поощрение за одни «пятерки» за четверть гордый дедушка протягивал нам билеты на матч «Спартак» – «Динамо» вместо обещанной электронной чудо-игрушки «Ну, погоди!». Той самой. Окончательное понимание того, что есть хоккей, приходило уже непосредственно на матче, когда вместо слаженной игры первой спартаковский пятерки мы наблюдали орду пришедших поболеть людей с семечками, дудками и безумием в глазах. Да-да, именно хоккею многие из нас обязаны первым знакомством со стадным чувством в действии. И потом, сколько у вас было шансов в конце восьмидесятых, придя в кассы «Лужников», увидеть афишу группы Coil, а не заборную надпись «ЦСКА – кони», с которой у разумного человека ничего хорошего не ассоциируется?

Словом, хоккей мы с детства презираем и стараемся всячески избегать. Абсолютно во всех его проявлениях. А компьютерного хоккея по роду деятельности мы остерегаемся вдвойне. Надеемся, и вы тоже. Однако крепкая воля и непреодолимое желание победить глубинные фобии сделали свое дело: Game.EXE проводит дни групповой спортивной психотерапии, и данное занятие посвящено стойкой аллергии на людей с клюшками и толпу, им сочувствующую.

* Попробовав себя в раннем детстве в спортивном домино, настольном теннисе, бильярде и шахматах, в зрелом возрасте Михаил Ю. Бескакотов остановился на велосипеде. Остановился не вовремя — сбил человека. С места происшествия скрылся. Теперь его Кopa с нетерпением ждет весны, чтобы получить на свою раму еще одну зарубку.

По волнам чьей-то памяти

Тот хоккей, что на льду и с круглой шайбой, зародился без малого пятьсот лет назад в Голландии и поначалу не представлял никакой угрозы для общества. Даже в девятнадцатом веке, когда англичане завезли эту игру в Канаду, хоккей оставался вполне себе мирным развлечением людей, ведущих здоровый образ жизни. На хоккейной площадке и в правилах царила аскеза: два камня вместо ворот, никакой разметки на льду, десяток упакованных в полушубки зрителей. Но случилось так, что канадцам хоккей пришелся по душе. Были изобретены хитроумные правила, а в 1899-м был построен первый крытый стадион с искусственным ледовым покрытием (!) и местами для десяти тысяч зрителей (!!). С каждым годом хоккей собирал все больше поклонников и в итоге превратился в шоу межконтинентального масштаба. Высокие скорости, зрелищность, бюджеты, как у «Формулы-1», захватывающие звездные истории, нередкие пересечения с политикой — что еще нужно, чтобы развлечь толпу? Спортивная игра, поначалу казавшаяся многим еще более нелепой, чем якутское народное перетягивание палки, стала источником порочной болельщицкой истерии по всему свету.
Когда пробил час и кому-то пришло в голову симулировать хоккейный матч при помощи электронной вычислитель-

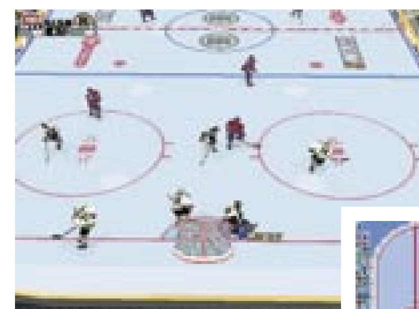


Первые хоккейные матчи проводились в дощатых сараях. В стенах были проделаны большие отверстия, чтобы всегда было холодно и спортсменам не приходилось месить кашу.

ной машины, о Национальной хоккейной лиге не слышал разве что самый молодой житель солнечного Парагвая. К сожалению, история умалчивает имя инженера, взявшего за основу игру Pong и заставившего дюжину квадратиков шпунять однопиксельную шайбу при помощи многотонного лампового мэйнфрейма. Героя никто не запомнил, потому что такая «симуляция» требовала незаурядного воображения и ни в какую не рождала теплых чувств среди фэнов настоящего хоккея. Усилиями сумасшедших энтузиастов электронный хоккей прошел через игровые автоматы и даже программируемые калькуляторы, но по-настоящему обратить на себя внимание смогли лишь



Для своего времени Actua Ice Hockey 2 была отличной, но очень некрасивой игрой. Как вам эти милые стрелочки?



Эксперты утверждают, что NHL Powerplay 98 примечательна самым голубым льдом в истории компьютерного хоккея...

...но они ошибаются. Ранние версии Wayne Gretzky Hockey по этому параметру обставляют старушку на счет «раз».

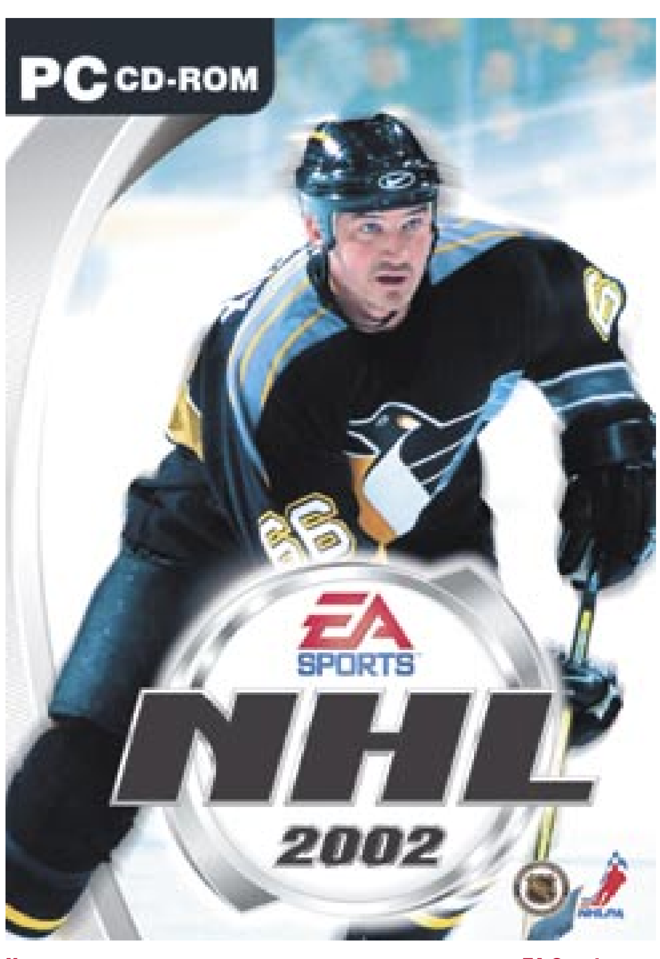
версии для Nintendo Entertainment System. Неописуемая популярность и сокрушительная восьмибитная мощь этой домашней развлекательной системы вывели игру на новый уровень: хоккеисты состояли из более чем десяти пикселей, умели двигаться аж в восьми направлениях и даже изображали подобие эмоций. И все же это был вариант для самых маленьких. Человек, сраженный хоккейным безумием, не мог назвать такую симуляцию реалистичной. «Ну и где, спрашивается, боди-чеки? Где настройки тактических схем? Фуйня это, а не хоккей!» — свирепствовали скептики в тематических фидошных конференциях того времени и уходили рвать глотки на настоящий стадион. Немудрено: чтобы заставить матерого хоккейного болельщика воспринимать всерьез электронный хоккей, необходимо было хоть какое-то подобие искусственного интеллекта. Однако потребительский потенциал, который таила в себе орда hardcore aficionado, был настолько велик, что попытки создать реалистичный хоккей не останавливались ни на минуту.
О том, что будущее наступило, заговорили, когда за дело взялась покойная ныне Bethesda. Wayne Gretzky Hockey с досточтимой «Амиги», хоть и был выполнен в махровом 2D и всего нескольких цветах, мог много чем похвастать: физика столкновений, разумный AI защитников (они умели караулить самых активных нападающих соперника), влияние командного духа на параметры игроков...
Архивариусы также отмечают, что из всех допотопных хоккеев WGC

выделялся правильно подобранной скоростью игры.

У кого-то на полке пылится коробка дискет с Actua Ice Hockey 2 от Gremlin Interactive (перед тем как уйти на PSOne и дезинтегрироваться, этот паблишер тоже баловался спортивными симуляторами). Технически игра устарела за пару лет до своего рождения, но была в достаточной мере интересной, чтобы завоевать сравнительно большую группу преданных поклонников.

В чьей-то памяти навсегда останется NHL Powerplay 98, изданный Virgin Interactive и примечательный внушительным по тем временам AI товарищей по команде и богатыми «вратарскими» настройками.

Как принято выражаться в компьютерно-хоккейной среде, все эти игры «пытались перенести дух великого спорта на безжизненный экран». Под духом, видимо, подразумеваются оглушающий насмерть рев трибун, дребезжащие плексигласом бортики, столкновения стокилограммовых мужчин с суммарной скоростью тридцать километров час и последующая передача вибраций почвы в зрительный зал. Многие форумные плакальщики убивались по километровым турнирным таблицам и бескрайним статистическим выкладкам — как без них провести кубок имени Васипупкина или удостовериться в том, что New York Rangers круче сборной Казахстана? Хромала, конечно же, графика. Пока мы проводили дни и ночи в шутерах и стратегиях, хоккейное сообщество сокрушалось по поводу угловатости виртуального Уэйна Гретцки. Почти всем соискателям не доставало зрелищности — что поделаешь, очень долго компьютерный хоккей не хотел выглядеть «как в телевизоре». О том, чтобы игру посчитали серьезной без лицензии NHL Players Association, никогда не шло даже и речи. Откровенное изречение одного из фанатов: хороший хоккей должен выглядеть дорого.



Кое-что из сверхъестественного: качество хоккея от EA Sports напрямую связано с выражением лица суперстара с обложки. Попробуйте угадать, удался ли 2002-й.

Двигаем свое

Игры приходили из ниоткуда и уходили в никуда. У каждой была масса недостатков, мешающих всенародному признанию. Более-менее придерживаться всех условий получалось лишь — угадайте у кого? — у Electronic Arts. Удар в одну точку с ежегодно нарастающей амплитудой привел к тотальной аннигиляции всех конкурентов. Сегодня на ПК нет ни одного хоккейного симулятора, кроме NHL 2004. А началось все с NHL 94, игры пещерной, спрайтовой, бесповоротно мультяшной, но со скрупулезным цитированием статистики прошлого сезона настоящей Национальной хоккейной. На недостатки вроде неберущихся шайб, забиваемых по кнопке «пас», все дружно закрывали глаза и ждали следующих серий. Продолжения спускались со стапелей EA Sports ежегодно и преподносили растущей армии фэнов все новые сюрпризы. Уже в NHL 96 вместо нарисованных от руки игроков по площадке раскатывали... отсканированные фотографии реальных хоккеистов. Вместе с NHL 97 серию осчастливило трехмерье: шайба научилась летать по воздуху, а на полигональные тушки хоккеистов были нахлобучены физиономии самых что ни на есть всамделишных игроков. Кроме того, именно тогда появилась возможность перемещать хоккеистов из команды в команду, — число умерших от счастья до сих пор не установлено. Немногим позже, пока весь остальной мир питался «Квейком» и «Старкрафтом», хоккейные аддикты с вожделением пялились на скриншоты NHL 99: полная 3D-акселерация, техническая революция в AI, сильно усложненное управление...

Примерно здесь все и кончилось. Дальше следить за прогрессом серии могли только те, кто основательно «сидел на системе». Внешний вид игры менялся чересчур медленно, а проверять соответствие виртуальных составов реальным национальным сборным могли только настоящие «питерские болельщики». Когда после технического переворота прогресс замедлил ход, заинтересованная в серии NHL аудитория раскололась надвое. С одной стороны была обыкновенная казуальная публика, которой нуждалась в зрелищной игре на пару вечеров, незамысловатом управ-

лении и карамельных россыпях вау-факторов на каждом кв. сантиметре экрана. С другой – хардкорные болельщики. Те, которые всегда в курсе последних изменений в настроении любого главного тренера. Которые не поведутся на яркий фантик, а организуют по всему Интернету сайты вроде www.thunderpuck.com и станут без устали канючить аутентичные логотипы на обмундировании, загнутые под правильным углом клюшки и прочие вещи огромной важности. С опасением взирающая на все это редакция вашего любимого журнала, хоть и далека от хоккейной истерии, к хардкорной публике относится с пониманием: уж если линейка EA Sports претендует на звание единственного хоккейного симулятора в мире, то как можно без правильных логотипов? На клюшках-то?! Да никак, на фиг, нельзя! Что-то подсказывало, что если речь заходит о хоккее, игре, в общем-то, не лишенной мысли, командной, то в классическом противостоянии «казуалы – симуляторщики» следует придерживаться позиции вторых. Мы даже испытали к этим людям что-то вроде сочувствия: на протяжении многих лет биться с EA Sports за достоверный, теоретически подкованный симулятор любимой спортивной игры – это ли не геройство?

Sport you

Начиная примерно с NHL 99, EA Sports перестала выкладываться для казуальной аудитории. Неподготовленный человек с трудом мог отличить NHL 2000 от NHL 2001. Простым смертным наскучило несколько лет жевать одну и ту же калошу, и остановившаяся в развитии серия продавалась ширнармассам только благодаря инерции. А что же ревностные хоккейные фанаты? Они продолжали играть, околачивать форумы сайта EA, размахивали рацпредложениями, пытались получить в свое распоряжение настоящий симулятор...

Худо-бедно, но своей цели они добивались. EA Sports тонула в гигабайтах писем от поборников хоккейной достоверности со всего света. К несчастью, среди них было немало наших соотечественников. Приложить руку к их пульсу и оценить результаты крестовых походов можно, например, на сайте www.pkhl.ru, где поселилась контора посерьезней ФСБ с говорящим названием «Петербургская компьютерная хоккейная лига». В России таких лиг более десятка, но бывш. ленинградцы превосходят всех остальных по части организации. Люди преимущественно за двадцать пять, с семьей и работой, они проводят при помощи NHL 2003 всамделишные чемпионаты и сезоны. Устав, регламент, приемная комиссия, денежные взносы – здесь все очень основательно. Ну а началось это пять лет назад, с объявления в газете, приглашавшего на турнир по компьютерному хоккею. Место проведения – ресторан «Montreal Canadiens». Большой экран, проектор, мощные компьютеры... Когда турнир был в самом разгаре, у ресторана внезапно поменялось руководство, и финальные матчи пришлось доигрывать дома у одного из участников. Затем были компьютерные клубы, поиск и вовлечение игроков-одиночек и все новые состязания. В августе прошлого года на личные средства организаторов и спонсора с замечательным названием ЗАО «Управление механизации #260» был проведен Первый открытый чемпионат России по EA NHL 2003. Участвовало аж шестьдесят человек.

Несчастный «киберспорт»? Он самый, только в квадрате. То есть много более дикий, чем та же краснознаменно-бородавчатая «Контра». Хотя бы потому, что игры проводятся один на один и игрок может управлять членами команды поочередно, а это значит, что результаты во многом зависят от действий AI. Надо ли говорить, что именно в сторону искусственного интеллекта «киберхоккеисты» отпускают самые горячие эпитеты? Вообще говоря, хоккейная, как и любая другая «киберспортивная», община не скупится на немотивированную экспрессию. В ней царит... гм... специфический хоккейный дух, и... словом, этого вполне достаточно, чтобы по старой традиции закрыть на всякие «компьютерные лиги» глаза. Однако лучше этих людей в играх серии NHL не разбирается никто, поэтому прислушаться к их мнению нам придется.

Звучат мнения следующего порядка: «Какого <...> «Электроники» вспоминают что-то старое, что делали в прошлых играх и потом <...>, а сейчас «радуют» нас? Бутылочка на воротах! <...>! Все счастливы! Только когда-то она слетала с ворот, а сейчас, похоже, прикручена проволокой. Чтоб не <...>, наверное. И ничего в ней нет. Вратарь-то не пьет, он трезвенник. А! Понял! Она из папье-маше! Муляж!» – негодует некто Владимир «Baraboshka» Ягодка, один из элиты отечественного «компьютерного хоккея». На этой трогательной ноте мы подошли к самой интересной части сегодняшнего сеанса хоккейной терапии – выпущенной совсем недавно NHL 2004.



Поиграть в хоккей в компьютерном клубе, выпить бутылку пепси, посмотреть MTV и заказать новую мелодию на мобильный телефон. Почти по Хемингуэю.

Джилл, они опять?..

Попробуем рассудить с позиции человека, которому вдруг захотелось прильнуть к плодам творчества EA Sports. Первое, что приходит в голову, — отправиться в магазин за самой последней версией. Намерение подкрепляется на удивление красивыми скриншотами: хоккеисты уже почти не похожи на буратин-паралитиков, лед игриво бликует, а сидящие на трибунах зрители представляют собой не одну на всех разноцветную тряпку, а очень даже трехмерные



Вообще-то с лицевой анимацией в NHL 2004 все в порядке, просто они так улыбаются.

модели. Удивительно, но здесь нет обмана, картинки не сфабрикованы. Просто студия Black Box, знакомая нам по Need For Speed: Underground и нескольким консольным хоккейным играм, разработала действительно новый движок. Старый был торжественно списан в утиль — на нем уже не оставалось свободного от заплат места, а модели & текстуры не смотрелись категорически даже на фоне какого-нибудь средней руки 3D-шутера. В NHL 2004 фигурки хоккеистов наконец-то стали блистать даже в динамике (да-да, все, что было раньше, никуда не годилось, анимация страдала от катастрофической нехватки фаз и общей деревянности). В общем, если бы вы стали выбирать хоккей по внешнему виду, то на что-то меньшее, чем NHL 2004, вы вряд ли бы согласились. И неумение вратарской бутылочки сваливаться с ворот, о котором сокрушаются «кибеспортивные» профи, вас не смутило бы.

Впрочем, нарекания у «киберспортсменов» вызывают и многие другие технические аспекты. Например, переключение с защитника на вратаря в NHL 2004 производится нажатием на две кнопки вместо одной — как в NHL 2003. Безусловно, это трагедия. Равно как и неудобная система линий, невозможность подкручивать параметры вратарского AI и прочие инновации в управлении компьютерными товарищами по команде. Но что это значит для человека, играющего с компьютером пару матчей в неделю, с чашкой чая, в кругу семьи? Ни-че-го. Как вы помните, именно такие люди делают продажи всех спортивных серий Electronic Arts. Ситуация аналогична тому, что творится с другой видной «киберспортивной» иконой, Quake 3, когда выход каждого патча с микроскопическими изменениями в физике или игровой модели вызывает волну негодования на фанатских форумах. И... ничего не происходит. Все продолжают играть, особо упертые стряпают самодельные патчи... Словом, если вы не фрик, замученный последней стадией хоккейной паранойи, то к технической части NHL 2004 у вас не будет ни одной претензии.



Новая реализация драк: два блока, два удара. Больше, больше насилия!

Жестокая правда жизни: более-менее безболезненно играть в NHL можно только с видом «из-под потолка», в котором все красоты нового движка едва ли различимы.

А что же геймплей? Тут все повторяется. Среди профессионалов раздаются утробные стоны: теперь им придется переучиваться, забывать многие выработанные годами привычки, находить общий язык с новой системой рейтингов в заведенном на каждого игрока профайле... Сплошные, согласитесь, муки. Тем временем простые смертные, не желающие брать на себя роль тренера и вручную расставлять приоритеты защиты-нападения, обходятся богатым числом пресетов и получают удовольствие от композиции Minerva группы Deftones в игровом саундтреке. Противостояние «симуляторщиков» и любителей ненавязчивого тематического отдыха достигает высшей точки накала, когда речь заходит об абсолютно новом для серии NHL режиме Dynasty. Он есть не что иное, как пособие по хоккейному менеджменту, написанное на HTML и наспех прикрученное к игровому меню. Задачи просты: возглавить команду и, проявив недюжинные управленческие способности, провести ее через двадцать лет невзгод. Как это играется: вы сидите в шикарном офисе (пять картинок-заставок на выбор) и тасуете ключевых игроков из одного клуба в другой. Как это выглядит: таблица с множеством

полей (см. ниже наш рассказ о футбольных менеджерах). Надо ли говорить, что хардкорствующая публика от этого действа пребывает в полном восторге? Что по этому поводу думают люди, называющие Федорова, звезду Detroit Red Wings, «вон тем, красненьким», вы уже догадались.

Публика, исповедующая диаметрально противоположные взгляды на компьютерный хоккей, сходится лишь в одном: антуражем NHL 2004 максимально приближен к хоккею реальному, который транслируется через каналы спутникового телевидения и откликается на слова «шоу», «громко» и «дорого». Эффектные ракурсы, драки в каждом периоде, «волна», идущая по трибунам, и, конечно же, вопли комментатора: «Брэ-э-энда-ан Шэ-э-энэхан ско-о-о-о-о-о-орс!». По сути, на переднем рубеже все та же оголтелая фанатская истерия, которой славился советский хоккей, но подача производится в несколько ином ключе. Действо, бушующее на ведущих хоккейных площадках, очень сильно напоминает кумачовый, всенародно любимый американский рестлинг.



Максим Михайловский, голкипер из великих: «А хотите, расскажу, что хоккеисты думают о своих фанатах?..»

По магазинам!

Вероятно, вы окончательно запутались и пытаетесь понять, чью сторону выбрать, если вам все-таки занеможется поиграть в NHL 2004. Можно ли не копаться в турнирных таблицах, подбирая себе dream team, ведь геймплею до симуляторных высот – как до Луны? А не будет ли упущена какая-нибудь очень важная хоккейная составляющая, если играть в самом легком режиме? Стоит ли вручную менять уставших полевых игроков или доверить эту мороку компьютеру, навсегда заклеймив себя тавром казуальщины? Расслабьтесь. Ответы: можно, не будет, не стоит. Установите все настройки реалистичности на минимум и со спокойной совестью отключите все правила – вы ничего не потеряете.

Теперь внимание, пожалуйста. NHL 2004 – это все еще аркада. Крикливая, яркая и быстрая. Очень неплохая. Своих сорока баксов точно стоит.

Мнение эксперта

Хоккейная серия EA Sports вообще и NHL 2004 в частности бравирует дорогущим лицензированием, но не имеет ничего общего с симуляторами. Что совершенно не мешает ей быть неплохой аркадой. Осознавая всю ответственность, связанную с этим заявлением, мы привлекли независимого эксперта, вратаря ЦСКА и опытнейшего хоккеиста Максима Михайловского. После краткого ликбеза и очного знакомства с NHL 2004, Максим громко рассмеялся: «Нет, ну это же цирк! Виртуальный хоккей не имеет с настоящим ничего общего хотя бы потому, что за игрой мы наблюдаем из-под потолка. Постоянные переключения камеры нервируют и сбивают с ритма, а разыгрывать сложные тактические схемы не получается – скорость слишком высока. Игроки, которыми управляет компьютер, – это посмешище. Безусловно, это ни на йоту не симулятор. С автомобилями в этом плане намного проще. Я изредка запускаю на компьютере гонки – к сожалению, не помню названия игры. Так вот, там все очень похоже. А NHL... Посмотрим, что с ним будет лет через пять, когда компьютеры основательно поумнеют. Ведь совсем недавно они и в шахматы-то толком не умели играть...»

P.S. Автор выражает благодарность Владимиру Смирнову за помощь в подготовке материала.

Игра патриотов

*Фраг Сибирский**

Футбол начал свою жизнь с того, что был запрещен на территории Англии девять раз подряд. Это, безусловно, очень роднит его с КИ как таковыми. Прототип футбола – игра головой военнопленного, практиковавшаяся в отдельных племенах Центральной Африки. Еще теплее! Первый международный матч, состоявшийся в 1872 году (Англия – Шотландия), завершился позорной нулевой ничьей. Знаете, более антиобщественный, кровожадно-варварский и жалкий вид спорта и представить себе трудно. А вы говорите – рестлинг...

Вам надо объяснять правила нашей самой народной, вытесняющей, по сообщениям СМИ, кино и театр из сферы досуга? На том спасибо. Так не болеют даже ирландцы.

Компьютерные футболы делают все профессиональные разработчики нашей голубой п., а также их мамы. Но рассуждать о великом множестве компьютерных футболов с точки зрения верности большому спорту со столь почтенной родословной столь же трудно, как и об успехах сборной России с этой же самой точки зрения. Британская школа соккера в КИ? Да за такое, как David Beckham Soccer (или же серию Striker), надо расстреливать путем многочисленных пенальти. Из небоскреба разноплатформенных коробочек изымается пустышка за пустышкой — неиграбельный Actua Soccer, несмотрибельные Kick Off и European Superleague, непостижимый Michael Owen's World League Soccer 99 (кто бы мог подумать, что из Майкла Оуэна выйдет такой симпатичный чурбанчик?), Total Soccer, Action Soccer, многое, многое, многое другое Soccer...

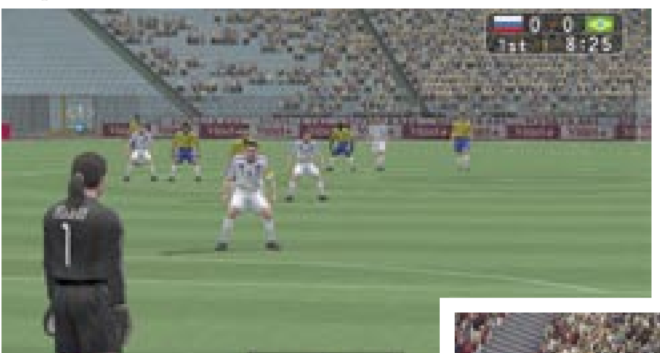
Что интересно, футбол (русско-европейский) как вид компьютерного спорта крайне охотно смешивается с иными жанрами — так, его боевая модификация Sega Soccer Slam громыхает на консолях. А вот где бы взять боевые варианты гольфа и баскетбола? Заглянул я в SSS... Если вы это называете дракой, то что же вы называете футболом?! Лишний раз подтверждает мое мнение: соккер — современная реинкарнация гладиаторских развлечений, которая популярна не только из-за своей дикой статистической непредсказуемости, но и потому, что если смо-

* Фраг Восточно-Сибирский, будучи законченным эскапистом, всегда стремился скрыться от жестокой виртуальной реальности. Невиртуальный мир приветливо распахнул объятия и засосал, как наркотик: многопользовательская зараза, известная как «футбол» (иной штамм — «соккер»), забрала Сибирского у онлайновых родственников и друзей по электронной переписке. Он мог качать ману на левом краю, мог — на правом, по центру тоже мог, но чуть хуже... Локальный некомпьютерный клуб «Звезда» (на недавнем турнире разгромивший заезжий клуб «Сатурн-REN TV» под руководством светила игровой индустрии О.И.Р. со счетом 0:0) предлагал ему участвовать в ладдере с ощутимыми денежными призами, но нехватка костного мозга и пропущенная четверговая тренировка не позволили нашему дорогому товарищу и дальше заниматься настолько жестким и контактным видом некиберспорта. Поэтому он двинулся по интеллектуальной линии, и в другом клубе, в обществе чахлых кандидатов в мастера и мастеров-ботаников, примерил игровые манипуляторы — перчатки весом в шестнадцать унций каждая. После чего с чувством выполненного долга смог говорить, что «сменил боксерские перчатки на микрофон комментатора»...

треть на арену (газон) достаточно долго, то там обязательно кому-нибудь что-нибудь сломают. Вот если бы в хоккее практиковались декапитации вратарским коньком, тогда бы... Впрочем, мы отвлеклись.

Деревянные человечки Шаолиня

Самую знаменитую на белом свете футбольную серию лабают в самых неподходящих для этого местах — США и Канаде. От EA Sports можно, хоть и с некоторым трудом, стерпеть хоккей, гольф, амфутбол («нет, белье не американское, белье отечественное») и даже баскетбол, но соккер там производят прямо-таки катастрофический.



Pro Evolution Soccer 3. Хотя графическая часть PES традиционно считается солидной, она слишком гнушается внешними эффектами, чтобы быть сопоставимой с последними FIFA. Хотя, казалось бы, с корнями на игровых автоматах...

Удобство разговора о компьютерном соккере заключается прежде всего в чем? В том, что большинство выпусков FIFA попробовали все за редким исключением. Может быть, вы не помните точно цифирь в конце названия той серии, где Парфенов оформил «покер» на «Аяксе», а Черчесов отстоял всухую против сборной Бразилии, но что-то такое в вашей жизни приключалось точно, даже если вы плевать хотели на футбол как на спорт заодно со всеми прочими болами. Слишком уж редкое и нелинейное то было товарищеское развлечение на ПК, чтобы пройти мимо.

Но попробуйте обратиться в зрелом возрасте к нежно любимой классике из юности — установите FIFA 99 или FIFA: Road to World Cup 98, когда-то почитавшуюся за «лучший футбольный симулятор всех времен»... Угкх.

Первая легко узнаваемая примета игры от EA «про футбол» — мяч размером с аэростат, вторая — вратари, сигающие с места на самый ленивый мяченакат, точно лягушки на пружинке, третья — спазматически симулирующие владение мячом упитанные игрочки, а четвертая, конечно же, — апокалиптический монстр, пернатое Чемпионата (точнее, понятно, Кубка) Мира во Франции, резиновый попугайчик, охотящийся за все тем же несчастным мячом (только на этот раз очень здоровым) на фоне жизненно важных настроек и в процессе погони заслоняющий их своим жирным и глупым телом. Уйди, пингвин! Дай выбрать Россию!!!

И несмотря на все издевательство над пользователем — все-таки классика. Можно спорить о том, являлась ли вечно запаздывающая на год FIFA единственным хоть сколько-нибудь приемлемым симулятором футбола того времени... Скорее всего, как ни печально, являлась. Пусть счет в матчах-пятиминутках достигал астрономических цифр (сборную Англии или Франции не унизил морально ногами команды Непала только ленивый, а уж про наших и говорить нечего), пусть очень хотелось смачно плюнуть в тупое рыло AI, пусть вся игра имела такое же отношение к «обычному футболу», как «обычный» — к американскому... Многие до сих пор не поняли, что EA сделала компьютерную версию древней настольной забавы с продолговатым ящиком и фигурками футболистов, насаженных на шампуры. Кто быстрее вертел правильные штыри (а лучше — и правильные, и неправильные), тот и имел все шансы на успех. Серия FIFA (до World Cup 2002 включительно) не только успешно обыгрывалась на максимальном уровне сложности без посвящения в таинства тактических формаций и командных стратегий, постижения искусства обводки и прессинга, но и... Черт, многие зубры игры, с которыми мне приходилось встречаться на узкой вратарской площадке, смутно подозревали расположение кнопки (а в Road to World Cup 98 — клавиши) «пас»!



FIFA 2002. Кр-р-расота. Ничто не предвещало кошмара. Моральная травма усугубляется тем, что это была единственная серия FIFA, которую я на самом деле ждал. Но: НИЧЕГО не поменять по сравнению с игрой, вышедшей двумя годами раньше?! И при этом умудриться ухудшить общее впечатление!!

Когда, высунув язык от усердия, грохочешь фигуркой в ящике, не имеет значения, бьешь ты или пасуешь, — важно лишь то, с какой энергией повернут стержень. Сложнейшие комбинации в дуэльных матчах наигрывались и осуществлялись целиком через удары, заколачиваемые в молниеносной последовательности. В случае с AI к удару присоединялся подкат спереди — единственный метод защиты (не давать бить и делать навесы — это для жалких трусов. Бразилия не обороняется!). В случае с живым соперником подкат не, так сказать, катил — мяч попросту не задерживался ни у одного игрока на достаточно длительное время. Бегать и отвоевывать позицию с тяжелым неудобным шаром не имело смысла — гиперактивные вратари в свиданиях один на один перехватывали сто мячей из

ста, и надо было еще ухитриться добить в осиротевшие на микросекунду врата сто первый! Конечно, потом стражей калитки притормозили, обучили защитников кое-каким трюкам (хотя хавбеки с упорством, достойным применения в военных целях, продолжали нарываться на примитивный лобовой подкат даже на Чемпионате (простите, Кубке) Мира в Японии и Корее), но основной принцип деревянных футболистов остался неизменным. Тактика шаолиньского футбола. Бей вперед — и ничего не бойся...
И не надо, пожалуйста, вспоминать про онлайновые перспективы и страсти, кипящие на турнирах с крупными денежными призами. FIFA — это Counter-Strike от мира

FIFA 2003. Самый красивый представитель серии. Лучше картинки, наверное, уже не будет — слишком обеспокоились за геймплей. Всем другим сериям до таких очков еще расти и расти.

компьютерного футбола. Бессмысленное и низменное времяпрепровождение, низкокачественный опиум для народа. С таким же успехом господа могли играть в пристеночек.
Главная беда FIFA, которую серии так никогда и не удастся преодолеть по самой своей природе: игроку не удается встать между соперником и мячом. Даже если монстр для пинков несколько усох и потерял свой неукротимый нрав в последних инкарнациях серии, он все равно является сверхлегкой добычей для любого желающего — со всеми скидками на freestyle и богатый выбор финтов, которыми все равно ни один разумный человек не пользуется. Этот соккер не был создан для того, чтобы в нем цеплялись за мяч. Он был создан для того, чтобы по мячу лупили. Сия проблема определила все последующие. Потуги EA на «симуляцию» и «реализм» невозможно воспринимать без радостного смеха. Видно же, что даже после всех этих лет люди ни ухом ни рылом в футболе.

Бог халтуры

Конечно, с учетом общего уровня спортивных игр конца девяностых Road to World Cup 98 и FIFA 99 (похоже, самая уродливая спортивная игра из когда-либо созданных) — куда меньшее зло, нежели FIFA двухтысячных. FIFA 2002 вряд ли кто из владельцев FIFA 2001 и FIFA 2000 сумеет вспомнить без содрогания. Откровенная, кровавая, безалаберная халтура... Защита! Куда ты смотришь?! Эти уродцы стояли как вкопанные и позволяли AI бить в свое удовольствие независимо от избранной команды и уровня сложности. Нападение! От фонаря варьируя скоростные данные вратарей и полета мяча, EA Sports наткнулась наконец-то на самую разрушительную комбинацию — теперь забивал только AI. Режим World Class (International) внезапно стал похоронным. И ладно если бы компьютер переигрывал человека на всем поле! Нет, он всего лишь с унылым постоянством забивал, забивал и забивал, тогда как наше нападение, беспардонно пользуясь отрезанным режимом тренировки и новыми динамическими траекториями полета мяча (читай: необходимостью покупать аналоговый геймпад и полгода учиться с ним обращаться), мазало, мазало, мазало...
До сих пор ходят гнусные слухи о подкорректированном в сторону AI «факторе удачи» — дьявольская тварь заколачивала с центра поля! Мне по сей день является в кошмарных снах тот гол от сборной Германии — в «девятку», над головами шести защитников, — по вине которого наша сборная профукала гипотетический Мундиаль.
Прием был доведен до коммерческого абсурда в сиквеле — FIFA World Cup 2002, где ублюдочные сборные Кореи и Японии забивали, едва коснувшись мяча. Впрочем, об этом фиаско не любят вспоминать ни игроки, ни девелоперы.



FIFA 2004. Ну, визуально этот футбол явно стал строже. А еще чувствуется плодотворное влияния Мэддена: менеджмент команды, индивидуальные и групповые тренировки, блюсти бюджет и надзирать трансфер, плюс, конечно, зарабатывать престижный Престиж.

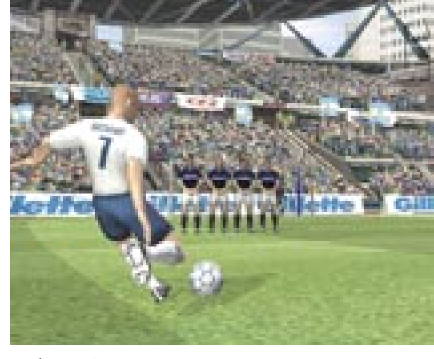
С FIFA 2003 начинаются карательные санкции. Прежде всего — база разработки волшебным образом перенеслась в Канаду. Из всемирного списка доступных команд загадочно испарились сборные и клубы тех стран, представители которых, будучи обремененными древнейшими футбольными традициями, особо возмущались по поводу того оскорбления природы, каковым являлся FIFA 2002. Попробуйте найти в FIFA

2003, например, Голландию... Далее досталось простым честным игрокам. В разгар напряженного матча игра на полном серьезе могла заявить, что «вы еще не готовы сражаться на этом уровне», и предложить понизить уровень скилла. Если кому-то в нашем плане реальности и приходилось сносить более тяжкое оскорбление от родного спортивного симулятора, то мне об этом ничего не известно.

Все эти творческие метания, между прочим, сказывались на ритме игры довольно любопытным образом. Геймплей в серии FIFA то ускорялся, то замедлялся... то замедлялся, то ускорялся... По моим прикидкам, до обретения золотой середины разработчикам осталось еще игр десять.

Но стоит отметить и одно из немногих светлых пятен на футбольной репутации EA: комментаторов. В FIFA 2003 тема достигла высшей точки. Ветеран серии Джон Мотсон (John Motson) бок о бок с шотландским новичком Алли Маккойстом (Ally McCoist) не просто бубнили в духе «номер первый отдает номеру второму», нет, они давали подробный, свежий и правдивый отчет о матче! Потрясающе. Хрестоматийный пример — их история о блистательной судьбе Эл-Хаджи Диуфа, сенегальца в Ливерпуле, от которой по щеке так и сползает скупая болельщицкая слеза... Не забудем и пиршество «кричалок» болельщиков, ранее только и умевших, что сдержанным гулом олицетворять удовлетворение или неудовлетворение.

Sega Soccer Slam. Ну, не знаю... Для меня выглядит как нормальная игровая ситуация в матче «Манчестер» — «Глазго».



David Beckham Soccer. Bend it, как говорится, как понятно кто. Просто феноменально отвратительная игра от Rage. К счастью, не доползла до ПК по независящим от нее причинам.

И вот — венец творения. FIFA 2004, самая отчаянная и, похоже, искренняя попытка EA откреститься от сверхваркадного прошлого. Чего только не сделано, чтобы походить на укравшего у EA Sports футбольные двухтысячные Соседа (о котором ниже)!

В целом между FIFA 2003 и FIFA 2004 произошло больше дизайнерских изменений, чем за предыдущие семь-восемь лет развития серии. Сезон и карьера про образцу Madden NFL. Защитники AI — звери, горой встанут за штрафную и вратарскую, и впервые в серии не удалось выиграть первый матч не зная управления. Хваленый режим off-the-ball (более подробно — в NBA Live) заявляет о себе. Соль шутки такова: можешь переключиться на ключевого в комбинации игрока ДО ТОГО, как сам же отдашь ему пас. Это надо видеть, чтобы оценить. Наконец-то заработали навесы... Пасы: сначала они у EA намертво приклеивались к ноге адресата, затем, примерно с 2002 года, сделать нацеленную передачу стало настолько трудно (в сравнении с ударом вперед), что не стоило даже и пытаться, хотя издевательски предлагали себя игра «в стеночку», «кружева» и прострел на ход... В FIFA 2004 получилось более-менее. Не только благодаря новенькой системе распасовки и перелопаченной физики мяча, но и из-за того, что атакующий AI вдруг научился открываться и предлагать себя. Почти изящное искусство. И наконец-то расцвел дриблинг: перестав быть уделом законченных пижонов, он хоть как-то стал пригоден на поле. Во всяком случае без финтов в штрафную лучше не соваться. Почти как в...

Нирвана на зеленом поле

...Pro Evolution Soccer!!! Добрались все-таки. Лучший в мире европейский футбол делают, разумеется, в Японии.

Серия стартовала с International Superstar Soccer (ISS), прохладно принятого на SNES. Разрабатывало проект и успешно продолжает это делать токийское отделение великой фирмы Konami, известное как KCE Tokyo. Японцами на японском языке для японцев. В Японии серия ISS известна на данный момент как Winning Eleven (WE); примерно через полгода (иногда через год) после выхода WE отправляется в путешествие в Европу, где местное отделение Konami «перерабатывает» (фактически локализует и утрясает возможные проблемы лицензионного характера) ISS Winning Eleven в продукт, известный как ISS Pro, или же Pro Evolution Soccer (PES). Интересно, что серия WE насчитывает уже семь инкарнаций, а вот PES — только три (из которых последняя переведена на ПК). Как такое возможно? Очень просто: Pro Evolution Soccer отправляется ОБРАТНО в Японию, где с учетом всех европейских наработок переводится на родной японский и становится... СЛЕДУЮЩЕЙ серией Winning Eleven! Ей-богу. Так Winning Eleven 6 стал Pro Evolution Soccer 2. PES2 прокатился в Японию и стал Winning Eleven International, фактически — Winning Eleven 6,5... На основе WE 6,5 был построен последний суперхит — Winning Eleven 7, из скорлупы которого и вылупился безусловный шедевр Pro Evolution Soccer 3. Уф-ф.

(Поскольку молодые да ранние релизы серии случились не только на плохих консолях, но и на японском языке, это заставляет нас считать ISS WE 2/3/4 белыми пятнами неведомого на мировой футбольной карте. Положение осложняется тем, что отделение Konami в Осаке активно строгает под ТОЙ ЖЕ маркой ISS серию Perfect Soccer, но мерзка она совершенно запредельно... Будьте бдительны, спускаясь в темные глубины категории «импорт»!)

Секрет успеха (не столько коммерческого, сколько куда более забавного абсолютного критического) PES не менее прост, чем секрет неизбывной аркадности FIFA. EA продемонстрировала нам взгляд американских мужчин на презренный европейский соккер: если очень часто пинать по мячику и иногда забивать, публика не заснет. Теперь очередь чисто японского подхода.

Футбол — это прежде всего огромная, соленая, зачастую безрадостная работа. PES по сравнению с FIFA — космическая стратегия, ролевой эпос... Вы вполне можете приговорить себя на весь матч, кубок, лигу к роли единственного защитника, прикованного якорем трансфера к заштатному клубу, и отрабатывать, как ломовая лошадь, в обороне, брать на себя неблагодарную роль парня, стоящего на линии ворот у левой штанги при розыгрыше неприятного стандарта, когда все, кроме него, проявляют себя героями в глазах нации (но должен же там кто-то стоять!), а то и персонально опекать, скажем, Рональдиньо (почувствуй себя маленьким клипером, загораживающим проход в гавань ощетинившемуся пушками легиону)... А вот почувствовать себя именинником — вколотить в ворота врага оргазмический гол на последней минуте (или хотя бы сделать голевую передачу) — доведется вряд ли. Скорее срежешь в собственные ворота, заработаешь разрыв мениска или второй «горчичник», пропустишь пару игр...

Зона звезды

С точки зрения американского мужчины в галстуке или без галстука, но с банкой пива на пузе, — удовольствие маленькое. Но даже если отбросишь ролевые изыски и будешь телепортироваться по всему полю, в первые полгода не стоит рассчитывать на отдачу в виде хотя бы трех голов в неделю. Скорее — будет меньше. Много меньше. Пятиминутные периоды FIFA в PES выставит только сумасшедший. Здесь надо играть как минимум в реальном времени — на семьдесят первой минуте к ритму игры приспосабливаешься, втягиваешься, начинаешь шестым чувством улавливать готовящуюся контратаку по левому флангу или коварную комбинацию «прострел — пас на угол штрафной — навес на дальнюю штангу — го-о-ол!!!». Так долго живущие у океана люди ощущают прилив или отлив... Тактика быстра и яростна. Стратегия имеет неспешную, основательную, медитативную природу... Здесь надо РАБОТАТЬ. ПАХАТЬ. БИТЬСЯ ЗА ОЧКИ-ГОЛЫ-СЕКУНДЫ. ВЫТЯГИВАТЬ МАТЧИ НА ЗУБАХ. 0:0 — отличный результат. 1:0 — просто великолепный. Ну а дальше, если силы команд примерно равны, наступает время гениальности...

Очень скромный реестр. Никакого сравнения с десятью тысячами игроков FIFA... Не надейтесь на режим карьеры и большой выбор клубов в Мастер-лиге. Довольно блеклая картинка — павлиньи перья FIFA 2004 снова выигрывают. Комментаторы безвольны и не знают подавляющего большинства игроков по фамилиям. Но какое, простите, это имеет отношение к ФУТБОЛУ?

Ты живешь игрой и ее маленькими радостями. Удовольствие правильного движения, умело и незаметно подставленного корпуса, мяча, вовремя отыгранного назад, картинного падения — не в штрафной площадке, нет, но все-таки привез команде на горбу хороший стандарт... Понимаешь, что чувствовали асы Второй мировой, когда два защитника сядут, словно «юнкерсы», тебе «на плечи», еще один бросится в ноги, а ты правой аналоговой в обводке пустишь мяч по широкому кругу, развернешься сам и, даже не пошатнувшись, выберешься на оперативный простор (шизофреническое количество мелких деталей в анимации каждого движения! Да еще с вариантами!)...

Но самое, конечно, великолепное — это сложность обыкновенного удара по мячу. Ты не колотишь по нему деревянной фигуркой. Нет, мяч надо любить даже при самом молодецком ударе. Надо гладить кнопку ударного силомера, приласкать мяч внутренней стороной стопы или аккуратно — не слабее и не сильнее, чем нужно — поддеть носком, и только тогда кожаный красиво и естественно обойдет вратаря и победно затрепещет в сетке. Один раз из сотни — поначалу. Потом — один из десятков раз. На тренировке PSE3 проводишь больше времени, чем в самих матчах. Вырабатываешь регулярный режим и столько-то часов тренируешь угловые, столько-то — «стеночку», столько-то — низовые удары... Причем все это — по наитию (неизбежности, как выразился бы покойный агент Смит?), без всяких напутствий со стороны девелоперов. Никто не скажет вам, что новичку, мол, рано играть на сложности в «пять звездочек».

А еще есть кооператив! Какой здесь кооператив!

Или тот же многопользовательский — молчаливое противостояние семи-восьми самураев...

О Pro Evolution Soccer можно исписать десятки страниц, можно — сотни, это одна из тех игр, в которых не замечаешь геймпада в руках. Это самый гениальный и совершенный футбол на ПК и консолях, и, что самое страшное, в руках специалистов из Токио он наверняка станет еще совершеннее и еще гениальнее...

«Дальше уже некуда», — говорили после PES.

«Ну, теперь уж точно некуда», — шептали после PES2.

После PES3 почему-то все больше многозначительно молчат.

Как накрыть Яо Мина

*Александр Вершинин**

Рассказать про дриблинг, научить долбить мячиком по паркету и неизменно попадать в кольцо, стоя на колеблющейся вместе с линией индустрии ПК-платформе, может только нетленная баскетбол-серия от EA Sports: NBA Live XXXX. Вместо околопромискуитетных иксов подставьте, пожалуйста, порядковый номер года. Спасибо.

С постоянством конченного курильщика Electronic Arts (про остальных все-таки не будем, о'кей? ну куда они — даже в историко-познавательных целях — против медведя, бурбона, монстра?..) аннуально откладывает в гнездо новую серию спортивного мыла. Время от времени старый, страдающий астмой и дымной одышкой движок с жалобным воем выпадает за борт истории, а на его место инсталлируется блестящее хайтеком. Звезды НБА знаками Зодиака путешествуют по коробочному небосклону. AI всякий раз исхитряется поглупеть каким-нибудь новым, абсолютно нежданным и от того радостным образом. Компьютерные копии Шакила и Джордана научаются-таки артикулировать «You schmuck!». Всем 300 игрокам нерушимого Национального баскетбольного блока правильным образом рендерят кроссовки: кому «Найк», кому «Адидас», кому «Нью-Бэлэнс», а кому и кеды Серпуховского резинолитейного завода. Так выглядит научно-технический прогресс, если к нему приглядеться. Что, наморщим лбы?

NBA Live 1995

Десять лет назад самые продвинутые баскетбольные игры были... текстовыми. Вы так смеетесь или плачете? Лучше рыдайте, поскольку с появлением NBA Live 95, первенца, термин «баскетбольный симулятор» присоединился к птице дронт в долгом вояже к лучшим мирам. А на ПК на две последующие пятилетки воцарилось тираническое правление аркадного монополиста с амбициями.

Но для 1994 года елочной SVGA-графики, революционного изометрического вида и лицензии НБА было достаточно для зачатия великой народной любови. Шоу открывалось FMV-роликами и прекрасной музыкальной темой, кои станут неотъемлемыми визитными карточками серии NBA Live. Помимо само собой разумеющегося инстант-режима игры, авторы задумали и воплотили целый боевой сезон НБА 93-94 гг., все 82 матча. В специальном режиме «симулятора» вводятся дополнительные отягчающие обстоятельства: игроки сбивают дыхание и устают, тренеры обязаны делать замены, а все нарушения отслеживаются. В базе данных плещется море информационных досье на каждого баскетболиста, плюс оцифрованные физиономии рыцарей мяча и кольца. Игра использует всего две активные кнопки кроме управляющих «стрелок»: передача/смена игрока и бросок/прыжок. Для штрафного броска воплощена Т-образная схема прицеливания. Уже сейчас спрайтовые фигурки баскетболистов неплохо анимированы. Единственная ощутимая неудача: рыжую голову Денниса Родмана слишком часто принимают за мяч и пытаются, отвинтив, закинуть в кольцо.

NBA Live 1996

На следующий год EA ненароком потрясла общественность, выпустив игру с почти идентичным, если не считать порядкового номера, названием. В то благословенное

* В своей жизни Александр Вершинин перепробовал огромное количество спортивных видов. Занимаясь «бобслеем на санках» (гора близ г-цы «Украина», Москва), выбил себе передний зуб о дерево (с тех пор носит платиновый протез). Карьера не задалась. Катаясь на велосипеде по Остоженке, упал через руль и обрел массу скаров. Пришлось завязать. Будучи роллером, раздолбал дорогущие Fatty Pro о лестницы Парка Победы. На ответственных городских (г. Москва) соревнованиях по академической гребле попал под такой дождь, что его «восьмерку» просто затопило. Огорченный тренер подло напал на несчастных гребцов с кроссовкой 46 размера, что привело к скоропостижному окончанию и этой спортивной карьеры. Наконец, подумав, увлекся спортивной философикой. Каждое занятие можно рассматривать с точки зрения спорта. Спортсменом стать легко: откройте учебник по анатомии и узнайте, какие мышцы работают, когда вы сидите и листаете увесистый учебник по анатомии. Подкачайте ягодичные мышцы и подтяните мускулы на ладошках. Это вам по плечу, коллега!

время такой поступок сочли инновацией. Изрядно подвинченный со всех сторон игровой движок все еще выделяет активного баскетболиста пошловатой звездочкой-тенью. Но на гладком паркете площадки появились и другие тени — от остальных игроков. И весьма реалистичные — в пику черному пчелиному рою, копошившемуся у ног прошлогодних бойцов виртуальной НБА. NBA Live 95 величают не иначе, как «smash hit», и будут вспоминать с дрожью в голосе еще не один год. На его сиквеле программисты EA испытывают новейшую технологию Virtual Stadium. Камера лихо летает по стадиону, а к скрипу кроссовок по дереву и свисткам судьи присоединяется буйный стадный организм, облепивший баскетбольную площадку по периметру. Болельщики ведут себя, как и положено, по-свински и тем самым удивительно реалистично эмулируют боевую атмосферу матча. AI в первый раз получает дозу успокоительного: вскоре он привыкнет к этому препарату и будет с завидной регулярностью ходить за ещем. На этот раз девелоперы решили, что целый матч штрафных бросков за сплошные фолы (как это водилось в NBA Live 95) — это невесело. Виртуальным судьям постучали в мозг — и те поумерили пыл.

NBA Live 1997

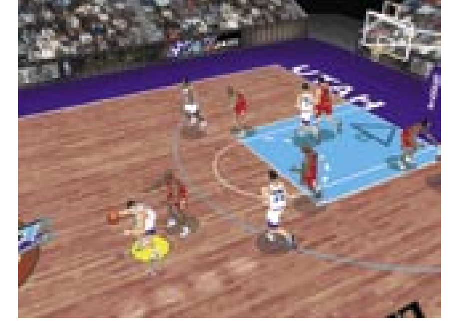
Впервые в истории серии представлен настоящий многопользовательский режим: для двух компьютеров, соединенных по модему или сети. Вооружив каждую машину геймпадами и джойстиками, в игре могут участвовать до восьми (!) человек. Если только сумеют разобраться, что происходит у них на экранах и кто кем управляет.

Упаковочная коробка полностью отдана Шакилу О'Нилу — и не без причины. В том же году Microsoft пытается разрушить наглую монополию EA на спортивной ПК-арене: Full Court Press от славного создателя главных окон мира располагает базой данных на каждого игрока НБА... кроме Шакила. EA не забывает подчеркнуть этот факт пару тысяч раз. Гримасы здоровой конкуренции!

Узрев третью часть игры, поклонники сериала вдруг осознают абсолютную неиграбельность ее предшественника, NBA Live 96. Трехмерный стадион — это мило, но вот беззастенчивая тряска камеры, заказанная дизайнерами игры, в миг изгоняет спортивный дух из «киберфизкультурников», не способных предугадать очередную ястребиную смену ракурса. В нынешнем варианте на прыткую камеру надеты кандалы, скроллинг сглажен, а фигурки баскетболистов становятся полигональными! Надо ли в наш технократический век объяснять качественный скачок, получаемый данной заменой? Анимации баскетболистов становятся комически лунатичными, а головы — кубическими. В черепных кубах просверлены глазные отверстия, из которых на просмотре записанной игры на игрока смотрит неземное. Впервые в шоу задействован профессиональный баскетбольный комментатор Эрни Джонсон-младший (Ernie Johnson Jr.), оглашающий ПК-спикеры именами авторов передач и заброшенных мячей. Количество экшен-кнопок по-прежнему равняется двум. Геймплей устойчив и неизменен. Ошибка сезона: вне зависимости от проставленных в базе данных характеристик скорости бега и высоты прыжка все бойцы



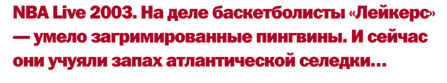
NBA Live 95. Прицеливание ведется с помощью сложных манипуляций с астролябией.



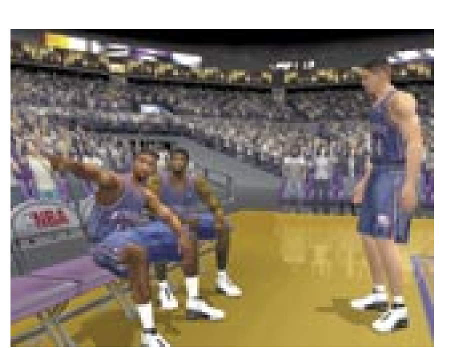
NBA Live 97. После матча баскетболисты парочками разбредаются по стадиону...



NBA Live 99. Кто ответит на этот вопрос? Вовочки?..



NBA Live 2003. На деле баскетболисты «Лейкерс» — умело загримированные пингвины. И сейчас они учуяли запах атлантической селедки...



NBA Live 2003. «Так который из них назвал тебя «ниггером»?!»



NBA Live 2000. Нам кажется или парень в синем действительно помогает парню в белом забраться повыше?

выполняют упражнение совершенно одинаково. Поэтому на двухметрового исполина можно спокойно выпускать конголезского пигмея. Сдюжит.

Также всплывает знаменитая AI-проблема с центровыми: компьютер использует одну и ту же схему атаки через центр — хоть ты тресни! Счастливые времена.

NBA Live 1998

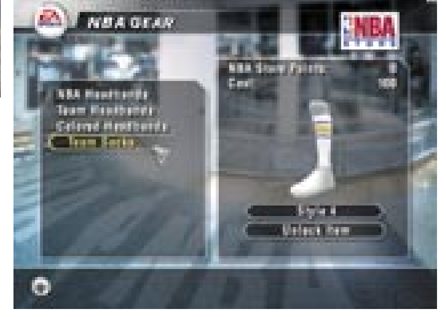
Переворошив с помощью сотрудников ФБР фэн-почту, дорогая EA узнала, что ее ежегодные баскетбольные саги держат равнение на мусорный бак. В небе мелькнул хлыст, дернулись программисты, а с конвейера сошел изрядно подлизанный ремейк прошлогоднего релиза. В игровой котел добавили солидную пригоршню кадросекунд, каждому звездному баскетболисту вручили по фирменному финту, а на квадратные головы чулком натянули соответствующие именам дагерротипы. Игроков немедленно хватил кондратий, и на EA упала еще одна бумажная лавина: на этот раз с просьбами как-нибудь оживить этих уродливых мертвяков, а то смотреть больно.

Но самое главное! Поддержка 3Dfx... Вспомните свой первый DOOM с этим маленьким железным гиммиком — и просветлитесь.

Тем временем клюет новая стайка баскетбольных чудес. Стратегия с центровыми была сурово наказана, зато случилась неприятность со скоростью игры. Пожелай вы сыграть честный двенадцатиминутный матч, и игра закончится со счетом 240:175 (или что-нибудь в сходном космическом духе). Мячи ныряют в корзины с пугающей рассудок потенцией. Ведущего мяч теперь можно взять в «коробочку» тремя игроками, и тот застынет изваянием укоризны, а через положенные законом 24 секунды отдаст вам мячик. На деле компьютер столь законопослушен, что умудряется ни разу не нарушить правила, — в отличие от ваших собственных водителей мячей. Ну разве это честно?

Малоубедительные конкуренты NBA Action 98 от Sega и NBA Jam Extreme кисти Acclaim оказываются не способны даже укусить побольнее героическую многосерийку Electronic Arts. NBA Live уже все нипочем!

NBA Live 2001. Что именно пытается поймать за щитом чернокожий мистер Койесс — доподлинно неизвестно. Быть может, летучих мышей. Из Лас-Вегаса.



NBA Live 2004. Мммммм. Носочек? Anyone? Недорого!

NBA Live 1999

В новом году дизайнеры EA наконец-то одолевают новые кнопки геймпадов и открывают для себя клавиатуры. Теперь в хитроумных финтах, передачах и обводке можно с легкостью запутаться. Конечно, можно обойтись лишь дилетантскими передачей-броском, но в продвинутом 98-м подобное считается моветоном.

В этом году баскетболисты по-прежнему не потеют. Дримтим способна бессовестным образом отыграть целый матч, не сбросив темпа ни на секунду. Некоторые из небожителей умеют, подпрыгнув, пролететь половину площадки и засадить шар в лузу. Возмутительно — даже для аркадного режима! Центровые, напротив, совершенно перестали хватать звезды и лишь бесполезно толкаются на местах.

Графика продолжает расцветать. Щиты обретают прозрачность, на бритых негритянских загривках появляются кожистые складки а-ля Марселос Уоллас, но однообразная анимация низводит вполне достойное спортивное зрелище до уровня «Маппет-шоу». Эпоха почти брежневского застоя.

NBA Live 2000

В баскетбольной столице паркетный штиль. Релиз 1999 года оправдан одной персоналией: Майкл Джордан возвращается в спорт и на обложки. Вместе с ним в игру попадает вся база данных баскетболистов НБА начиная с пятидесятых годов. Историческая кампания предлагает поход к славе через 25 лет нон-стоп-баскетбола, а режим игры один на один сталкивает — предположительно, честным образом! — самых гениальных игроков разных эпох.

На верхних строчках баг-листов возникает новая блистательная ошибка: бросковое недержание из-под кольца. Игрок и компьютер расходятся во мнениях: первый полагает, что находится в позиции для силового заколачивания мяча в кольцо, второй включает анимацию броска. Еще несколько лет ошибка будет досаждать игрокам, пока наконец не вынудит дизайнеров разнести действия на разные кнопки. Основательное закручивание гаек, начатое еще два года назад, окончательно лишает AI спортивного темперамента — теперь он играет с меланхоличным равнодушием даже сильно уступая в счете. Серия окончательно проваливается в аркады.

Тем временем обладателям суперконсоли Dreamcast критики настойчиво предлагают предпочесть NBA 2K, потомка той самой баскетбольной шавки от Sega, осмелившейся лаять на толстое детище EA в 1997 году.

NBA Live 2001

По утверждениям очевидцев и нашим скромным наблюдениям, самая чудовищная из всего крокодильего поголовья NBA Live.

Искусственный интеллект проводит время наедине с тяжелыми наркотическими препаратами и вовсе не следит за игрой. Мяч без посторонней помощи вываливается из ПК-лапок. Удаленные игроки уходят на скамейку штрафников, чтобы никогда не вернуться обратно (!!!). Находящиеся на отменной бросковой позиции берут передачу... и еще несколько секунд вяло стучат по полу мячом, прежде чем попытать счастья в кольце. Кажется, таким необычным маневром дизайнеры пытаются снизить число результативных бросков и сбросить чересчур бодрый темп игры. Хуже того, мяч отскакивает от щита и кольца под чудовищными, противоречащими всему придуманному наукой углами.

NBA Live 2001 оказалась столь экспрессивной, что в следующем, 2001-м, году мир не отяготился рождением NBA Live 2002. Тренеры EA взяли тайм-аут, расчехлили ремни и отправились выбивать из подопечных девелоперов правду-матку.

NBA Live 2003

Поклонники баскетбола встретили новую NBA Live с настороженным интересом. Та пахнула свежим графическим движком, аркадным благодушием и скоропалительной прыткостью матчей. Никогда еще баскетболисты не были столь реактивны. Для более интуитивного обращения с мячом введена Freestyle-система управления: трюки и обводы теперь выполняются не активацией специальных экшен-клавиш, а комбо-движением «стрелок», отвечающих за движение игрока.

Развитая и доведенная до ума онлайновая составляющая игры стоит одной из первых в списке features.

NBA Live 2004. «Я бабочка! Я бабочка!»

NBA Live 2004. Именно такая диспозиция называется народом «в пролете».

NBA Live 2004

Совсем свежее, буквально вчерашнее творение. Внешний лоск и коровье бессмыслие, упрятанные глубоко в глазах, отличают этого отпрыска. Больше всего шума поднято вокруг рекламной акции спортивной обуви: каждый виртуальный баскетболист носит те же кроссовки, что и в жизни. Каково?!! Одна полновесная строка из пяти скромных позиций меню. «NBA Live Merchandise». Рассмотрите, пожалуйста, все фирменные кроссовки (в нескольких цветовых решениях), фирменные майки и прочие НБА-сувениры. Понюхайте носки. Пожалуйста... Зато ставшая доброй (действительно, доброй) традицией подборка хип-хоп-треков для основного меню опрокидывает на спину дорогизной: штучно подобранная, изысканная коллекция.

Темп матча может по-прежнему не травмировать спортсменов, но глаза кибератлета определенно потребуют скорой замены. Взз! Вззззз! Руконогая кучка из десяти человек мячиком снует от одного кольца к другому, мгновенно рассыпаясь в защите и нападении, сжимаясь в кулак для передислокации и вновь в миг распадаясь на отдельно стоящих индивидуумов. Впрочем, вы их не заметите. Передачи даются на авось, в море людских конечностей, из которых, к счастью, почти всегда возникает дружеская и ласково подхватывает мяч. Количество анимаций крайне велико, но связь между ними и бегом до сих пор не отлажена: даже самый великий кудесник мяча в NBA Live 2004 обязательно повернется во фронт для передачи.

НБА-знаменитости выделяются ростом, прическами и стратегически расположенными бантиками. Бинты на ноге, локте или даже голове — единственная реальная возможность отличить вашего головного бойскаута-забивалу от остальных дармоедов. У AI подобных проблем не возникает, при желании компьютер может закинуть мяч за время переключения игровой камеры из одного ракурса в другой. Вы еще не моргнули, а на экране — реплей звездного слэмданка в вашу корзину. Упси.

Особо чувствительное место — защита. Многотысячно сложнее нападения, она подразумевает ведение всех агрессоров и ежесекундную бдительность. При том, что вы управляете лишь одним спортсменом, а остальных ведет не докладывающий о своих намерениях ПК, задача многократно усложняется. Почему оставили одного вон того верзилу? Зачем дали бросить трехочковый, не потревожив ни взглядом? Бездельники. Им бы только рэп читать.

Ощущение суррогатной гнильцы остается. Вытравить его EA не смогла даже спустя десять лет. И дело не во внешнем виде игроков и поля — они вполне на среднегодичном качественном уровне, но в скованности команды противника. Кажется, она изо всех сил сдерживает себя, чтобы не раздолбить человеческий дрим-тим безразличным пудовым кулачищем. Всезнание и всевиденье сложно скрыть. Реальная НБА тоже в известной мере шоу, но шоу по мотивам шоу — уж слишком сложный пи-модерн для простой в общем-то игры.



Бей в кость

Фраг Сибирский

Бокс стоит особняком от прочих излюбленных широкими массами развлечений. По мнению масс, есть что-то противоестественное в соревновании, использующем в качестве спортивного снаряда другую человеческую особь. В качестве инвентаря вы выносите на ринг собственные сердце, печень и селезенку, набекрень закрепленный в черепной коробке мозг и хрупкую носовую перегородку. Существует множество травмоопасных видов спорта, но только в боксе травма и является самим спортом.

Эх, тяжел ты, пояс Кассиуса Клея, сильно давишь на чресла...

Несметное множество разработчиков прокололось, решив, что файтинг и бокс — почти одно и то же. Впрочем, столько же слегло, искренне полагая, что файтинг и рестлинг — одно и то же, или же файтинг и бои без правил в восьмиугольнике (UFC) — одно и то же... На самом деле сие есть две большие разницы.

Правила игры

Нельзя серьезно рассматривать в качестве симуляторов бокса кинопо(д)делки в духе Rocky на GameCube, который возвел в абсолют излюбленную Сталлоне тактику «блокируй его удар лицом», или мерзкую клоунаду Ready to Rumble.

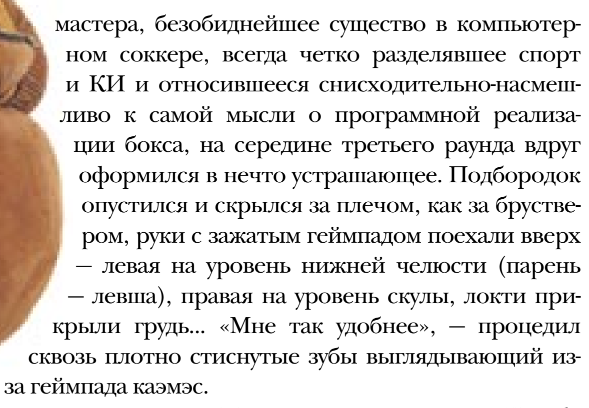
На первом плане должно быть не количество ударов, а то, куда, как и в какой последовательности они нанесены, да и вообще, главное, девушки, это не сам контакт перчатки с чужой физиономией, а сложный комплекс телодвижений, нырков, уклонов и уходов, ему предшествующий. Бокс с жесткой системой контроля бойца — это идиотизм, тупиковая ветвь эволюции. Фиксированные комбо — «коронка» файтингов — в серьезном симуляторе бокса немыслимы, это все равно, как если бы в компьютерном футболе допускался бег только в одном направлении. Не в счет обычные тупые блоки, уходы с линии атаки и «каунтеры» — нужен независимый контроль над телом боксера (точнее, независимый контроль над его туловищем и независимый контроль над ногами), дабы удавалось под градом ударов, во-первых, поместить это самое тело в наименее уязвимое положение, во-вторых, не теряя вышеупомянутой неуязвимости, включить ноги и заработать позицию (спиной к канатам много не навоюешь), в-третьих, бить из любого положения любыми приемами в любых комбинациях (и уметь прерывать их на ходу или переводить одно «комбо» в другое)...

Только тогда получится что-то отдаленно напоминающее настоящий конструктивный и созидательный бокс. А ведь мы еще не учли клинч и грязные приемы, вероятность нокдауна и нокаута, реалистичный расчет и визуализацию ссадин, кровоподтеков, рассечений и синяков на лице и корпусе «спортивного снаряда», сложные правила подсчета очков, роль рефери и секундантов...

Ну что, многие ли известные вам «боксы» на ПК и консолях соответствуют этим требованиям?

Игра, претендующая на звание боксерской, должна очень, очень, очень глубоко входить в тонкости. Иначе нельзя — тактика и стратегия этого вида спорта вытекают из эксплуатации всех ресурсов человеческого тела, разнообразие приемов определяется равенством первоначальных возможностей. Вес должен быть одинаков, количество рук и ног — тоже, их длина варьируется в минимальных пределах, а уж запас прочности определяется скорее везеньем, нежели чем-либо еще... Понятие «крепкая челюсть» довольно трудно передать средствами аркадного лайфбара.

Лидер жанра на сегодня — серия Knockout Kings, сразу за ней — Victorious Boxers. Даже самый слабый представитель



из этих двух линеек неизмеримо выше мутного вала клонов Mortal Kombat, выдаваемых создателями за «живой подлинный бокс» (последние примеры — тот же Rocky от Rage и Mike Tyson Heavyweight Boxing от Atomic Planet. Разработчики последнего уверяют, что все поголовно примеряли перчатки и пролезали под канатом. Остается предположить, что опыт они там получили весьма односторонний, поскольку игра вылилась в осыпание соперника миллионом безответных ударов). Knockout Kings насчитывает пять полноценных инкарнаций, над которыми трудилось множество контор-разработчиков, неизменным оставался только издатель — EA Sports.

Первая — собственно Knockout Kings, получившая ретроназвание Knockout Kings 1998, — и третья (Knockout Kings 2000) вышли и на ПК, остальные — удел PlayStation, PlayStation 2, GameCube и Xbox. Очень надеемся, что ситуация когда-нибудь изменится.

Тяжелый вес

Knockout Kings 2002 мне случилось постигать в компании с КМС, участником «Золотой перчатки», бросившим вставлять резцы из экономии. До сих пор помню, как сей кандидат в мастера, безобиднейшее существо в компьютерном соккере, всегда четко разделявшее спорт и КИ и относившееся снисходительно-насмешливо к самой мысли о программной реализации бокса, на середине третьего раунда вдруг оформился в нечто устрашающее. Подбородок опустился и скрылся за плечом, как за бруствером, руки с зажатым геймпадом поехали вверх — левая на уровень нижней челюсти (парень — левша), правая на уровень скулы, локти прикрыли грудь... «Мне так удобнее», — процедил сквозь плотно стиснутые зубы выглядывающий из-за геймпада каэмэс.

Да, безусловный шедевр. Первый гениальный ход Knockout Kings (KK) — отказ от лайфбаров. Вместо них творчески использована обратная связь на геймпадах DualShock. Посредством форсфидбека передается дрожание коленок доставшегося на вашу долю боксера. Как следует словил по челюсти — и контроллер практически выскакивает из рук, а на грани нокдауна его так колбасит, что становится трудно попадать по кнопкам... Очень неприятно и жизненно. Естественно, ваша главная задача — скрывать свое состояние от противника, потому что первый урок, который усваивают в боксе, — никогда не показывать сопернику, насколько он близок к победе...



Knockout Kings 1998 от Press Start. Али — Холифилд. За левым крюком — обязательно правый кросс. У Холифилда брови — слабое место. Чудовищно медленная, но на световые годы опередившая свое время игра.



Knockout Kings 1998. Али — Льюис. Taunt — хорошая вещь, выводящая соперника из морального равновесия и увеличивающая шансы удачного проведения грязного трюка. Опусти руки, издевательски выстави подборок — почувствуй себя Мохаммедом Али или Роем Джонсом-младшим...



Knockout Kings 2002. Али — Холифилд, матч-реванш. Как видите, бойцы теперь имеют внешность полированных фигурок из темного дерева. Ну и пусть — зато игра носится на 60 fps, что в особо жарких схватках жизненно важно. Хорошо бы еще играть на большом экране. Желательно — очень большом.



Knockout Kings 2002. Мэйвезэр — Джуда. Сражение легковесов. Еще быстрее! В этом весе хороший удар тот, которого не успеваешь увидеть.



Knockout Kings 2003. Али — Льюис, матч-реванш. Найдите десять отличий от KK 2002. Но изголодавшиеся владельцы GameCube наконец-то получили замену Rocky.



Victorious Boxers. Торжество аниме на спортивной арене. Эй, одной из моих самых любимых игр до сих пор остается Tecmo Cup Footbal на SNES! Спортивное аниме — лучшая вещь на земле после настоящих трансляций.

Все зазубрили урок первый? Тогда урок второй! Нажимаем на правую рукоятку – Али наотмашь лупит Холифилда по небритым мордасам; левый нижний шифт – следует молниеносный удар ниже пояса, а потом, пока судья и публика тихо очумевают, – картинный апперкот, распрямляющий тяжеловеса и прочно усаживающий его на задницу в центре ринга. Профессиональный бокс – это профессиональный бокс.

В КК 2002 нет биографий бойцов, инструктажей от тренера в перерывах между раундами, нормальной статистики или хотя бы режима тренировки... Чистый, ничем не драпированный спорт. Эссенция бокса. На здешней быстрой, пластичной и точной механике игроки самостоятельно додумываются до комбинаций вроде «левый прямой в голову – правый крюк в корпус – левый апперкот», а потом, заглянув в самоучитель, с удивлением узнают, что «открыли» фундаментальную связку. Следующие гениальные ходы – самостоятельное конструирование комбо (фиксирована только «коронка» каждого боксера) и раздельное управление телом и перемещениями с одной и той же аналоговой рукоятки. Последнее довольно трудно описать: в зависимости от дистанции до соперника вы находитесь во внешнем, центральном либо внутреннем кольце управления. Во внешнем рукоятка отвечает за жизнерадостное порхание по рингу, в центральном – за осторожные перемещения, а вот во внутреннем ЛЕГКОЕ ее отклонение гарантирует высший боксерский пилотаж: чуть-чуть влево или вправо – убрать корпус, чуть-чуть вперед – подсесть под противника, назад – отдернуть голову... Уклонами и уходами из-под атаки овладеть довольно просто, а вот вести бой пригнувшись... Этот знаменитый стиль называется «крауч», был изобретен бессмертным Кеном Нортоном и считается одним из самых выигрышных в боксе.

Да, хотите – стройте свой стиль (я лично довольно летален в среднем весе, налегая на «двойки»), хотите – имитируйте любимого боксера (не нравится Нортон – обратитесь к манере «слаггер», введенной в обиход настоящим Рокки – Марчиано)... Имеется даже возможность посечь (ударом локтя или коротким прямым) держащиеся на честном слове брови Шугара Рэя Леонарда, дабы того снял врач. При такой тактике кровищей, харизматично въедающейся в настил, к «чемпионским» раундам – одиннадцатому и двенадцатому – залита половина ринга. И не полагайтесь на демонстрируемый в начале каждого раунда счет (используется система обязательных десяти очков) – его ведет независимый арбитр, а мнения судей за рингом могут разделиться в пользу вроде бы проигрывающего. В самоубийственных межвесовых встречах (все равно, что играть в догонялки с кувалдой) результат вообще непредсказуем.



Экономический класс

Следующий по величине симулятор – КК 2001. Четвертая игра в серии дебютировала на PlayStation 2 (до этого, если честно, «Короли нокаута» местами здорово напоминали 4D Boxing на ПК... Какой бы талантливой ни была механика, а с такой картинкой иллюзии телетрансляции не сваришь. Боксирующие зомби в степени сильного разложения), и окрыленные открывшимися аппаратными возможностями девелоперы малость переборщили с пресловутыми тонкостями. В Knockout Kings 2001 втиснули столько всего, что собственно на механику места не нашлось. Тут вы не найдете ртутной грации и сверхзвуковой скорости боя. В КК 2001 сражаются неуклюжие машины, еле волочащие ноги по рингу (правда, затекстуренные так, что КК 2002 и не снилось. Плюс очень жизненные животы разного калибра). Не думайте, что вам удастся построить бой из танца с неожиданными стремительными атаками – нет уж, если здесь раз подойдешь близко к противнику, то навсегда там и останешься, обмениваясь апперкотами. В движениях и ударах нет четкости и точности, комбинаций собственного изобретения меньше, а фиксированных – больше...

Зато – тренировки под руководством опытного тренера, который все объяснит и покажет, в том числе и то, как бить головой, по почкам, локтем, ниже пояса и в затылок! Ассортимент профессиональных движений никогда и нигде не будет настолько велик. Когда попадаешь в клинч, соперника иначе не уязвить, кроме как макушкой или локтем... КК 2002 от клинчей отказался.

Зато – честный расчет каждого удара. В КК 2002, скажем, вам

ни за что не удастся свалить соперника с одного апперкота. В КК 2001 – пожалуйста. Можешь вести восемь раундов по очкам, а в начале девятого один раз получить (кулак Леннокса Льюиса больше всего напоминает затянутый в перчатку утюг), упасть и уже не подняться. Режим Fantasy Fights предлагает фантастические матчи между звездами, так никогда и не встретившимися на ринге в жизни (даже с пресс-конференциями). Разбитое лицо куда аутентичнее, чем в КК 2002, заплывает по ходу боя и к двенадцатому раунду на услужливом крупном плане напоминает хорошо отбитый недожаренный бифштекс. На той же тренировке вам дадут не абы какие советы, а именно рекомендации по «слабым точкам», выявленным путем анализа обширной статистики.

КК 2001 – очень серьезная, неуклюжая игра. Если бы кто-нибудь когда-нибудь взял тактическую сокровищницу 2001 и скрестил ее с гениальной боевой механикой 2002 и, наконец, портировал получившееся на ПК, получилось бы нечто феноменальное... Но Knockout Kings 2003 принес дикое разочарование. Недосиквел, конверсия КК 2002 на GameCube со слегка улучшенной картинкой и прикрученным аркадным режимом в стиле – о ужас! – Ready To Rumble. Бойцы колотят друг друга как проклятые и даже накапливают суперудары. Подлинной шестой части – по всей видимости, Knockout Kings 2004 – ждем не дождемся вот уже два с половиной года.

Вне категорий

Уникальная серия Victorious Boxers от New Corporation – это японский вариант. Эксклюзив для PlayStation 2, на первый взгляд – несерьезная мультипликация... На деле – тестовая лаборатория передовых технологий компьютерного бокса. Безлайфбарная система и независимое управление перемещениями и уклонами были впервые представлены именно в Victorious Boxers и Victorious Boxers 2: Ippo's Road to Glory и только потом безжалостно разворованы Knockout Kings.

Victorious Boxers (VB) сделана по мотивам популярной манги (голосовых эффектов нет – только пузырьки с иероглифами), дебютировала на игровых автоматах, использует стилизованных бойцов с гигантскими глазами и остроугольными прическами. Под всем этим минимализмом таится бескомпромиссная, жесткая и четкая боевая механика, главные козыри которой – разнообразие защитных приемов и чрезвычайно высокая скорость атакующих. Представьте себе КК 2002 на стероидах. Каждый боксер персонифицирован, маленькие ловко скачут вокруг, толстые неспешно подползают и проводят сокрушительный удар, длиннорукие работают исключительно хуками, и у каждого не одна, а несколько сбалансированных «спецкомбинаций». Скажем, главный герой – Иппо Макуноучи – владеет тяжелой контратакой в туловище и апперкотом, разрушающим череп противника, а по ходу карьеры может усвоить и иные specials...

Интересующимся корнями компьютерного бокса повезло. В начале восьмидесятых на боксерские аркады была настоящая мода, они выходили на ныне забытых платформах (вроде «Атари 2600») и могли похвастаться одним, а то и двумя видами ударов. Рай для запасшегося эмуляторами археолога! Официально же первой боксерской игрой считается Mike Tyson's Punch Out!!, вышедшая на NES аж в 1987 году (эй, а как насчет текстовых (punch by punch) симуляторов бокса, царствовавших на ПК в 83-84-м?) и по сей день по праву считающаяся одной из лучших аркад в мире. Многие положительные моменты VB растут прямиком из Punch Out. Невероятно сложная игра с на удивление большим для двух кнопок арсеналом движений. И даже с настоящими боксерскими правилами. А проклятый Майк укладывал с одного удара, даже своевременно заблокированного!

На ПК тоже есть своя первая официальная боксерская игра – 4D Boxing производства Distinctive Software. Классика 1991 года до сих пор прекрасно держится в товарищеских матчах. Единственный ее недостаток – совершенно бесполезные джэбы, зато какие славные ротоскопические хуки проводят бесстрашные векторные воины...



Knockout Kings 2001. Мэйвезэр – Льюис. Возмутительно, бесстыдно красивая игра. Да еще телевизор повесили! С такой расточительной графикой неудивительно, что аппаратные ограничения PlayStation 2 загнали EA Sports в угол. Посмотрите, посмотрите на игру мышц!

Британская колониальная

*Ашот Ахвердян**

Устраивайтесь поудобнее, сейчас я буду рассказывать про то, как я люблю спорт. Про красоту преодоления человеком самого себя, про в здоровом теле здоровый мозг, про физкультурное товарищество, пышущий здоровьем образ жизни, долгий, трудный путь и радость побед. После общеоздоровительной части мы перейдем к моим любимым видам – гольфу и крикету.

Ха. Черта с два. Я ненавижу спорт. Это отвратительное изобретение человеческого мозга, сделанное в то время, когда последний находился в своей обезьяньей стадии, и вобравшее в себя все самые мрачные стороны людской природы. Я нахожу достойным гнева и скорби, когда одни люди объявляют своими врагами других людей. Вся эта «спортивная злость», анаболические стероиды на ужин-обед-завтрак-исходное-положение, весь этот чертов узаконенный бойцовский клуб, «а еще я в нее ем», густой запах ненависти, витающий вокруг игроков и выплескивающих свой животный гнев близоруких болельщиков. Несчастные похожи на ошалелых старушек, стучащих алюминиевыми ложками по кастрюлям, и старческая глухота не дает им расслышать, сколь отвратителен производимый ими шум.

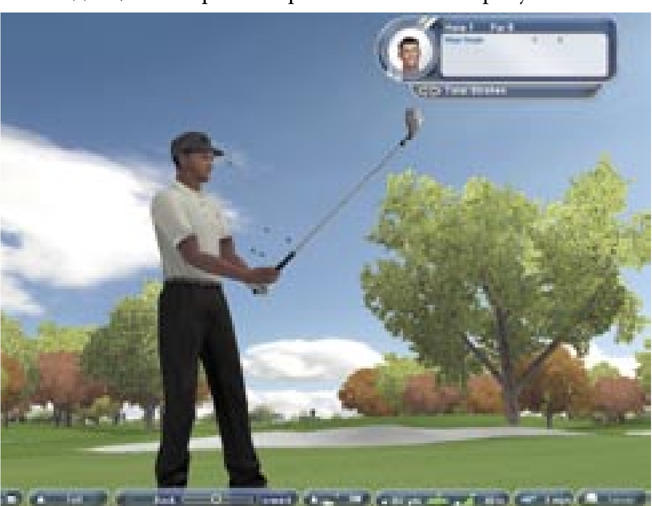
Не зря спортивные противоборства так любимы всевозможными кроваво-тоталитарными правительствами. Национально-шовинистический подъем, учащий отличать «своих» от «врагов» на основе места проживания, национальности и т.п., в общественном сознании выглядит совершенно безобидно, «это всего лишь спорт». Да-да, разумеется. Колизеэээээй.

Время

Людей, уже немало поживших, достигнувших определенных успехов на ниве социальной самореализации, в свободное от дел время частенько тянет на природу. Не на молодежную романтическую природу с покорением вершин, женщин и скоростным спуском в пещеры, а на рафинированную садово-парковую — с ровно подстриженной травой, певчими дроздами и скамеечками в тени – чтобы было где скрыться от солнца. Конечно, семейная чета может отправиться под ручку в парковую аллею, но мужчинам, занимающим положение в обществе, совместный досуг такого рода совершенно не подходит. Можно сказать, что гольф — примерно такой же повод для совместного времяпрепровождения, как и рыбалка (минус алкогольная сторона последней). Как вам понравится симулятор пикника? Между тем гольф — идеальная тема для КИ времени становления игровой индустрии ввиду крайней незамысловатости правил.

* Ашот Ахвердян на вопрос «занимаетесь ли вы спортом?» в прошлом отвечал, что да, шахматами. Абсурдность такого ответа, по его мнению, лишний раз доказывала, что спорт интеллектуальным быть не может по определению. Однако достоверно удалось установить, что в школе Ашот на сдаче общечеловеческих норм и ценностей пробегал 30-метровую дистанцию (за неустановленное время), а также был неоднократно замечен за игрой в настольный теннис. Но, увидев однажды матч настольных теннисистов Китая и Кореи, этот вид спорта забросил и к восточной цивилизации стал относиться настороженно, предпочитая на эту тему не говорить даже в шутку. Со временем он разучился и бегать, а также плавать и попадать по мячу независимо от игры и задействованной конечности. Ныне настойчиво отвергает «культ тела», предлагая взамен «культ духа», без предоставления внятного определения последнего.

Ваша задача — перемещаясь по тщательно ухоженной как бы пересеченной местности, клюшками загнать шарик из точки «А» в точку «Б» — лунку. Маршрут движения проходит по красиво оболваненному газону, и человеку идти по нему куда приятнее, чем по тропинке, и мячику легко. Вокруг расставлены живописные деревья, кустарники, водоемы, и кое-где на газоне встречаются песчаные ловушки, из которых мячик сам не выкатится — приходится выбивать. Вся партия в гольф состоит из восемнадцати лунок, и для каждой определено расчетное число ударов — от 3 до 5, с которым и сравнивается ваш результат.



Tiger Woods PGA Tour 2004. В этом сезоне пока лучше всех выступает молодой индус Виджей Сингх. В гольфе главное — спокойствие.

По сути дела, компьютерный гольф эпохи становления — этакий псевдотрехмерный арканоид. От вас требуется выбрать направление удара, примерную силу — то есть одну из тринадцати клюшек, после чего собственно ударить. Нажимаете на «пробел», удерживаете его, наблюдая, как растет столбик силы удара, в нужный момент отпускаете. Шарррах! Улетело. В режиме Hot Seat такое развлечение становится настоящим компьютерным заменителем дартса. Где вы, сильноалкогольные вечеринки прошлых лет? Шарррах! Улетели.

Гольф

Многочисленное и довольно разношерстное племя гольф-игр к концу девяностых заметно уплотнилось, попутно уменьшившись в количестве, и разные игры стали очень сильно походить одна на другую. Сказались, во-первых, не особенно большая популярность этого вида спорта вообще, а во-вторых — то, что выработался устойчивый шаблон, по которому будто бы следует делать «гольфы». Графический движок представлял из себя компилятор двухмерных задников, перед перемещением камеры высчитывающий открывающийся пейзаж. Из-за этого неразлучная пара игрок-мячик все время оказывалась единственным живым объектом на фоне неподвижной декорации. Да, в виде скриншотов это смотрелось великолепно, но при самой игре просто захлестывала клаустрофобия, все-таки гольф и паралич — две вещи несовместные. Пауза между ударом и приземлением мяча наполнялась думами о несовершенстве. Чего? Да всего. Помогал этим мыслям и прижившийся способ управления. Иезуитские методы назывались 2-click и 3-click. Итак, от простого к сложному. Перед ударом вам необходимо было прицелится, то есть выбрать желаемую точку падения мяча, и корпус гольфиста точно принимал нужное направление. После этого вы запускаете кликом мыши «силомер» — раз. Когда показатель силы удара достигает оптимальной отметки, а двигается он довольно быстро, вам следует нажать еще раз. Опоздали или поторопились — сила удара больше или меньше чем надо, и ваш мячик ждут близлежащие ручьи, заросли четырехметрового борщевика и Зона-51.

Согласитесь, как-то это совсем нереалистично, правда? В целях повышения «взаправды» был придуман 3-й клик: после того как вы отщелкали силу удара, вам предстоит укрощать показатель «точность удара». Yahhooo! Промажете мимо оптимального значения — и мячик будет закручен в самые тартарары. Или вы думали, что в летной модели гироскопический момент не отрабатывается?

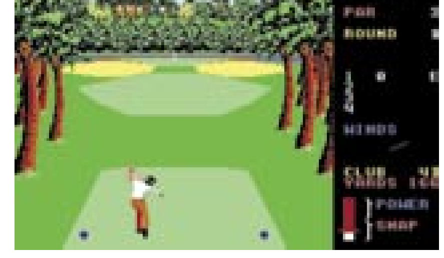


Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge (Activision Publishing, 1999). Серии не помогли даже сотни пользовательских гольф-курсов. Мистер Никлаус, вы — слабое звено.

Ошибка-2000

К году, когда единичка перекинулась на двойку, напрочь закостеневший гольф стал отмирать. Вслед за постепенно исчезающими одиночками остановилась на номере «шесть», а затем и вовсе улетела гвардейская серия имени Джека Никлауса (Jack Nicklaus). Пожилой полный гольфист старой закалки выглядел пережитком прошлого — пришло

World Class Leader Board (U.S. Gold, 1991). Тринадцать лет назад клавиша «пробел» была точно такая же, как сегодня.



время молодых. «Мир перевернулся! Лучший рэппер – белый, а лучший гольфист – негр» – популярная шутка недавнего прошлого. В пропитанный вековыми традициями мир людей, давно оставивших позади кризис среднего возраста, ворвался фотогеничный темнокожий мальчик, играючи и с видимой легкостью занявший место гольфиста номер 1. Да, сюда наконец потянулась молодежь, и с кибергольфом произошло нечто подобное. Бодрая Electronic Arts, купившая право штамповать имя Тайгера Вудса на игрокоробки, взяла под свое крыло создателей «PGA 2000», самой воздушной из гольф-игр за весьма долгое время, и вместе они перевернули маленький 18-луночный мир. Tiger Woods PGA Tour!

Сперва отправилась в утиль... простите, в запас... варварская «кликовая» система. На ее место водрузили интуитивно понятное управление мышкой. Отклоняем мышь на себя – отклоняется и клюшка, возвращаем мышь на место – клюшка бьет по мячу. Сместилась мышь чуть вбок – за ней смещается и клюшка, удар получается закрученный. Без посредников, оказывается, куда приятнее.

Вслед за кликами на свалку истории полетела система двухмерных задников. Камере наконец-то разрешили летать, и она, ошалевшая от стольких лет беспрерывного штатива, устроила настоящий воздушный цирк Тайгера Вудса.

Microsoft Links 2003. На самом деле здесь не обязательно пользоваться 3-click'ом — есть и Real Time Swing. Но как же он криво реализован!..

Прицеливание, которое, разумеется, никуда не делось, сбросило с себя шкуру поставленного на землю шеста и теперь осуществлялось с помощью камеры. Слежение за мячом в полете, вид от флажка на игрока – камера головокружительными пируэтами перемещается вдоль имеющихся красот. Прощай, паралич.

Единственный оставшийся в живых динозавр – серия «Links» от Microsoft – держался до последнего. Даже Links 2003, не говоря уж о Links 2001, была скручена по доисторическому рецепту: управление «кликами» плюс двухмерные задники! Если написать предельно короткую рецензию на этот ретро-опус, то выглядеть ей примерно так: «играть невозможно». Преувеличение, да, но очень небольшое. В результате грядущая Links 2004, если судить по пиар-рассказам, будет клоном серии «Tiger Woods» и выйдет только на Xbox.

Крикет

Крикет, как утверждают все источники, словно сговорившись, похож на американский бейсбол и нашу лапту. Как, вы тоже не знаете

International Cricket Captain 2 (Empire Interactive, 2003). В менеджерах есть свое очарование — летаем же мы по приборам.

Cricket 2002. Бита, легко видеть, не круглая, как в бейсболе, а плоская. Так утверждает Electronic Arts.



никакой лапты? Простите, об этом в другой раз. Итак, один взрослый мужчина из атакующей команды бросает мяч, другой, что защищается, держа в руках здоровенную биту (только плоскую, а не с круглым сечением, как в бейЗболе), пытается мяч отбить. Если отобьет — начинается бег туда-сюда за очками...

В то время как компьютерный гольф живет своей полнокровной интересной жизнью, цифровой крикет влачит жалкое существование. Аудитория симуляторов командных игр, как правило, прибывает из болельщиков спорта-прототипа, а киберкрикету с прототипом не повезло. Крикетообразующие страны — осколки некоей Британской империи. То есть сам Остров, Канада, Австралия да Новая Зеландия. Причем в последних двух крикет куда популярнее, чем в первых. Добавьте к этому тот факт, что правила крикета созданы не в наше быстрорастворимое время, а пришли из глубины веков, когда игры еще не должны были быть простыми. Все это привело к полуподвальному существованию крикета, ни пресса, ни широкая публика на эти игры внимания не обращает, и этот пласт киберкультуры, подобно фэнам «Гарпуна»**, варится в собственном соку.

При этом цифровые крикеты идут по накатанному имперскому пути. Только вырос крикет не из аркадных бросков точками, как гольф, а скорее из ДОСовских текстовых менеджеров, создававшихся поклонниками для поклонников. Серия «International Cricket Captain», дожившая до наших дней (последний на сегодня, шестой, выпуск, отражает сезон 2002 года), представляет из себя именно симулятор типа «менеджер». Выбираем, какого игрока ставить на пост, выбираем стратегию игры, построение. Раздав указания, даем подопечным дружеского пинка, после чего с ужасом наблюдаем результат. Как в любом менеджере.

Есть другая разновидность крикетов — аркадные. Где наша основная задача — подавать (либо отбивать) мяч. Прицеливаемся (мяч обычно подается с отскоком), управляя кругом на поле, поэтому всегда знаем, куда ударит AI, а он все знает про нас. Выбираем способ подачи (или защиты). Если мы защищаемся и успешно отбиваем мяч, то жмем клавишу «делать ноги». Занятие совершенно расслабляющее, хватает нескольких клавиш управления, их функции меняются в зависимости от ситуации.

Есть такая примета: когда встречаются слова «аркада» и «спорт», неподалеку непременно возникает Electronic Arts. Здесь тот же случай: знатная контора, а точнее — ее австралийское подразделение, уже восемь лет практически ежегодно выталкивает в свет очередной крикет. Демо-версию EA Cricket 2002 вы уже могли выцарапать с нашего DVD, и на подходе, разумеется, версия-2004.

У этой игры есть конкурент, надо сказать, весьма на нее похожий. Серия производится другим знатным спорторубом, Codemasters, и называется «Brian Lara Cricket» Кто такой Брайан Лара? Неужели вы и правда хотите это знать? К слову, в Австралии с примкнувшей Новозеландией эта серия называется «Shane Warne Cricket». Что поделать, сказывается смена часового пояса...

Новости спорта

Признаюсь, мне нравится такая картина. Где «настоящая спортивная игра» является малопопулярным объектом насмешек, а настоящий символ расслабленности и антипод спорта как такового вообще (какая такая спортивная рыбалка?) живет и горя не знает. Как-то на EuroNews я наткнулся на выпуск спортивных новостей, и там рассказывали всего про две дисциплины: гольф и серф. Понимаете, нас таких много.

** При подготовке этого материала пришли посторонние, но печальные известия от Ubi Soft: Harpoon 4 официально отменен. «Черт», — прокомментировал господин, пожелавший остаться неизвестным.

*Олег Хажинский**

Проклятье господина Понга

Первый симулятор тенниса весил триста килограммов, занимал половину комнаты и стоил так дорого, что его собирали лишь по особенным случаям. В те времена вопросами гейм-дизайна занимались исключительно ученые-электронщики под руководством военных. Уставившись в выпуклое очко осциллографа, двое лысеющих мужчин гоняют тонкими палочками светящуюся зеленую точку. Знакомьтесь: Tennis for Two, 1958 год.

История теннисных симуляторов слишком тесно переплетена с историей рождения компьютерных игр вообще. Эта почти интимная связь отнюдь жанру не помогает – наоборот. Ужасное родовое проклятье, клеймо вполовину лица, которым аркадный автомат Atari PONG наградил современные «игры про теннис», все еще бросается в глаза.

Как вы знаете из ежемесячных Металлургических хроник, в 1958 году сотрудник страшно серьезной и почти засекреченной Брукхейвенской национальной лаборатории Вильям Хиггинботэм (William Higginbotham) создал первую в мире видеоигру – и это был теннис. Через десять с небольшим лет планету атаковали игровые автоматы Atari PONG: неуклюжий металлический ящик, маленький телевизор, отверстие для монет. В 1975 году появилась первая домашняя игровая система, чуть позже – миллион всевозможных клонов.

Секрет популярности прост: понятные каждому правила и бесконечный (подчеркиваю: бесконечный) геймплей. Прямоугольное поле, вертикальная линия посередине, две палочки-ракетки, мячик, счет – аркада в чистом виде, на века, и больше ничего не нужно. Пытаясь выплыть в океане бушующего научно-технического прогресса и жестокой конкуренции, PONG постоянно эволюционировал: история помнит QUADRA PONG, PIN PONG, DOCTOR PONG и еще, держитесь крепче, SUPER TURBO PONG EXTREME.

Разумеется, в один прекрасный день домашние компьютеры и новые игровые приставки проглотили аркадные автоматы с потрохами. Но господин Понг не умер – он продолжает улыбаться с обложек Wired, подмигивать на видео Air: он – и есть компьютерные игры, он в сердце любой аркады, он плоть от плоти самого навороченного теннисного (хоть «лаун», хоть настольного) симулятора. Запустите свой Roland Garros Open – и вы услышите его тихий смех, похожий на скрип одноканальной звуковой системы древности...

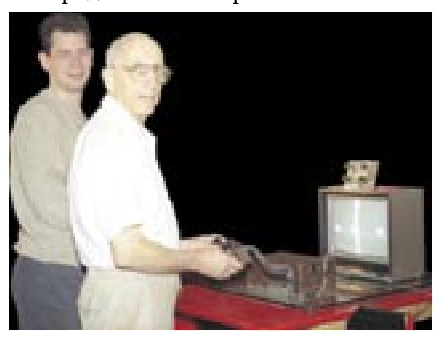
* Слабый и безжизненный в детстве, Олег Михайлович Хажинский оставался таким и в юношеские годы. В пятом классе родители, отчаявшись вывести своего отрока из кататонического транса, отдали его в школу тенниса при стадионе «Наука». Папа приобрел для сына ракетку «Восток» весом килограммов на восемь, несколько желтых мячиков и поносного цвета чехол.

Не подающего признаков жизни мальчика за руку отвели на корт и вверили сального вида тренеру, от которого очень сильно пахло одеколоном «Шипр». С трудом скрывая отвращение, тренер показал, как надо держать ракетку (как молоток), как размахиваться (в меру) и куда бить (в стенку). Три раза в неделю, три месяца подряд, Олег Михайлович Хажинский приходил на одно и то же место, доставал из чехла ракетку «Восток», желтый теннисный мячик и начинал лупить им об стену. Очень часто мячик улетал на соседнее футбольное поле, и Олег Михайлович убирал ракетку в чехол, переходил улицу и покупал в спортивном магазине новый мячик.

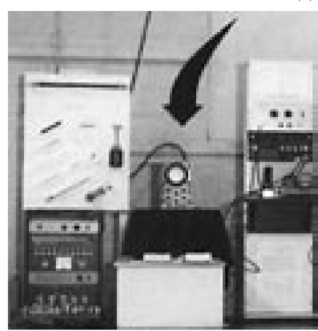
Иногда из вагончика выходил пахнущий «Тройным» тренер, с отвращением качал головой, сплевывал на песок и возвращался обратно. Однажды тренер сказал, что приходить больше не надо, потому что наступила осень и действие абонемента закончилось. Так Олег Михайлович научился играть в теннис.

Мистер Понг наносит ответный удар

Между тем интересующий нас большой теннис с трудом укладывается в прокрустово ложе мистера Понга. Это очень сложная игра, насыщенная, по мнению специалистов, «несмотря на Курникову, большим вариативным содержанием и острыми ситуациями, психологическими подъёмами и спадами». Море тактических комбинаций, сложная техника, каждое движение надо просчитывать наперед — чем не стратегия?



Ральф Бэйр (Ralph H. Baer), непризнанный изобретатель видеоигр, за рычагами управления мечтой. Очень скоро из этого ящика появится мистер Понг.



Первый симулятор тенниса весил триста килограммов, занимал половину комнаты и стоил так дорого, что его собирали лишь по особенным случаям.



Мистер Понг просил передать вам привет. Да, именно вам.

Теннисисты говорят: «Играют ракеткой, а выигрывают головой». Каково мнение хоккеистов по этому вопросу, лучше спросить у тов. Бескакотова М.Ю., но факт остается фактом: для реалистичного симулятора одной бегающей по полю ракетки мало.

На осознание этой истины у разработчиков ушло приблизительно десять лет. Постепенно игры становились сложнее — теннисисты разучивали новые удары, в играх появилась реальная физика, корты стали трехмерными, камера научилась показывать кульминационные моменты матча крупным планом, а зрители — кричать в режиме стерео.

Игроки постепенно, с трудом, учились пользоваться вместо одного удара сначала двумя, затем тремя: в некоторых симуляторах один и тот же мяч можно было отбить на другую сторону площадки семью различными способами! Жизнь потихоньку налаживалась. На улицах крупных городов можно было встретить молодых людей с книгами по теории тенниса. Перед кортами выстраивались очереди — это поклонники теннисных симуляторов обсуждали друг с другом различные варианты исполнения топ-спина. Популярные спортсмены почитали за честь консультировать разработчиков очередной игры.

Продажи теннисных симов росли как на дрожжах, и зловещий образ мистера Понга, кажется, начал стираться в памяти измученных двумя десятилетиями ига аркадных автоматов жителей Земли. Все закончилось в двухтысячном году, когда компания Sega выпустила для приставки Dreamcast игру под названием Virtua Tennis. Это был удар невиданной силы. Индустрия теннисных симуляторов не может оправиться от него до сих пор.

Эпоха Virtua Tennis

Троянский конь в мире теннисных симов, Virtua Tennis выглядел лучшим их представителем. Исключительная по тем временам графика, мастерская работа режиссера виртуальной трансляции, настоящие имена звезд большого тенниса на обложке, продвинутый режим теннисной карьеры, все ведущие чемпионаты мира на цветном экране телевизора у вас дома — что еще нужно?

Проникнув в стан врага, Virtua Tennis взорвал его изнутри. Игра оказалась стопроцентной, примитивной до мозга костей аркадой с двумя кнопками управления. Теннисисты зарабатывали деньги на соревнованиях, покупали новые ракетки и шорты, вкладывали деньги в развитие характеристик, открывали ранее недоступные уровни с бонусами и призовыми celebrities большого тенниса, а в промежутке между матчами рубились в мини-игры вроде «попади в кубик номер восемь в левом верхнем углу экрана».



Первобытный, звериный геймплей. Сколько невинных душ теннисных симуляторов загубил этот телевизионный монстр?

Это было оскорбление, которое в приличном обществе можно смыть исключительно кровью всех родственников до седьмого колена. Однако... боже, с каким трудом мне даются эти слова: от Virtua Tennis было невозможно, немыслимо оторваться. Это была ИГРА с большой буквы, нечто первобытное, на уровне спинномозговых рефлексов. Стоило взять в руки геймпад, и мир за пределами телевизионного экрана исчезал — начинался большой теннис. В высокополигональных моделях теннисистов можно было разглядеть дощечки из Atari PONG, а зеленое поле корта, сотни зрителей и реклама спонсоров были лишь иллюзией, матрицей — за ними лежала черная, бездонная пустота первых электронно-лучевых трубок.

Выход Virtua Tennis на умирающей Dreamcast сломал рынок теннисных симуляторов о колено. Во время подготовки темы номера я прочел десятки, если не сотни рецен-

зий на различные теннисные игры для самых разнообразных платформ — от GBA до БК-0010Ш. И все, я повторяю, ВСЕ рецензии начинались с упоминания Virtua Tennis. Далее авторы делали один из двух в одинаковой степени неутешительных выводов. Первый: «Перед нами, господа, один из бесчисленных клонов удивительной игры моего детства Virtua Tennis. К сожалению, разработчики не смогли дотянуть свою игру до стандартов, которые...» Второй: «Предельно неудобное, перегруженное функциями управление, слабый, неубедительный AI и полное отсутствие геймплея – к сожалению, после выхода удивительной игры моего детства Virtua Tennis...»

Троянский конь в мире теннисных симов, Virtua Tennis от Sega Sports выглядел лучшим их представителем, но на самом деле был стопроцентной аркадой. Игру 2000 года до сих пор последовательно и без всяких исключений ставят в пример всем теннисным симуляторам. И когда это кончится, никто не знает.

Virtua Tennis был так хорош, что превзошел даже самого себя — на платформе PC. Вышедшая спустя два года версия для наших с вами замечательных металлических ящиков издана Activision Value (а мы помним, что такое Activision Value, правда?) и, по мнению критиков, «не дотягивает до стандарта, потому что...». Игра была портирована на все мыслимые платформы, а в 2001 году получила продолжение в виде Tennis 2K2.

Вся современная история теннисных симуляторов — это трагическая борьба за независимость. Разработчики разрывались между желанием повторить аркадную формулу Virtua Tennis и сделать реалистичный высокодетализированный симулятор. Замкнутый круг, ловушка. Есть ли выход?

Состояние тенниса

Мое личное мнение: спортивным симуляторам место там же, где и спортивным трансляциям, – ближе к телевизору. Играть в лаун-теннис, сидя на стуле перед монитором с диагональю 17 дюймов, пытаясь нащупать свободными от кнопок курсора пальцами (которых все меньше) lob, slice и left sidespin, чувствовать левым боком теплое тело партнерши, которая скорчилась тут же, стоя на коленях около стула, прогонять ее нервные требовательные пальцы со своих органов управления — это больше, чем просто извращение.

Теннисным симуляторам показаны диван, геймпад, расслабленная поза, большая диагональ и много зрителей-болельщиков. Устроить подобный рай на базе персонального компьютера возможно, хотя и недешево. Единственное, пожалуй, преимущество ПК-симуляторов перед приставочными — возможность находить соперников и проводить турниры online. Xbox и PS2 на территории нашей необъятной нескоро найдут себе дорогу в Интернет.

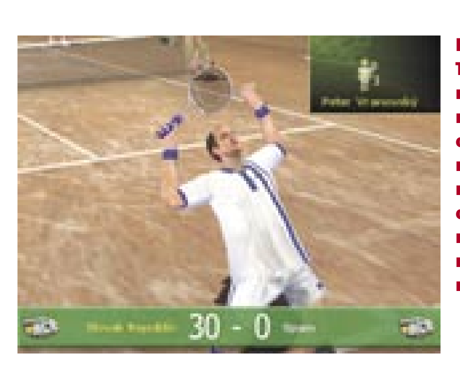
В целом происходящее в области тенниса на ПК-платформе можно описать словом «застой». Это не значит, что на приставках Sony, Microsoft и Nintendo ежедневно выходят легендарные спортивные симуляторы, вовсе нет. Интерес к теннису сейчас не тот, что был прежде. В то время как у нас в стране все большую актуальность приобретают симуляторы дзюдо и горных лыж, основной тренд на Западе — экстремальный и уличный спорт.

Любой уважающий себя издатель спортивных серий (а он, как вы знаете, остался в единственном числе), будь то баскетбол или американский футбол, выпускает сейчас игру с приставкой «Underground» (или «Street») — в ней хип-хоп и лица афроамериканской национальности с сильным акцентом, не разобрать точно, говорят что-то о «йо», «фристайле», «своих правилах» и всем таком прочем. Теннис, некогда игра исключительно для аристократов, и сейчас далеко не баскетбол. Можете представить себе Tennis Underground под аккомпанемент RZA? Вот-вот, именно поэтому теннис сейчас в стороне от серьезных бюджетов и больших тиражей.

Между тем некоторая жизнь продолжается.



Agassi Tennis Generation демонстрирует своего героя далеко не в самом выгодном свете.



Perfect Ace Pro Tournament Tennis. Из всех протестированных нами теннисных симуляторов этот — наиболее дружелюбный. Управляемые AI соперники в буквальном смысле опускаются на колени после первых же сетов.

Virtua Tennis (Activision Value/Strangelite)

Быть в Москве и не посетить мавзолей?.. Разумеется, имеет смысл прикоснуться губами к холодному граниту легендарной гробницы теннисных симуляторов. ПК-версия Virtua Tennis имеет один серьезный недостаток: в ней совершенно не осталось женщин. То есть смотреть совсем не на что, ребят. Дополнительный бонус в виде поддержки LAN-партий ничего не меняет. Даже если вы будете играть с феминой в мини-юбке, на экране все равно будет мужик в трусах.

Игра вышла в марте 2002-го и, несмотря на свое Dreamcast-прошлое, выглядит вполне ничего. Клавиши управления курсором и всего два вида ударов в сочетании образуют бесчисленное количество различных комбинаций, разучивать которые помогают те самые аркадные «мини-игры». Немало «комбо» построено на использовании диагональных ударов, поэтому, если вы всерьез решили увлечься теннисом на ПК, умоляю, обзаведитесь геймпадом.

Истинные же ценители не считают портированный Virtua Tennis достойным внимания и советуют рассмотреть вариант приобретения Dreamcast — только так, по их мнению, можно действительно оценить всю силу ОРИГИНАЛА. Гм... может быть, в этом есть здравое зерно. Сколько сейчас просят за вышедшие из обращения приставки?

Agassi Tennis Generation (DreamCatcher/Aqua Pacific)

Не думаю, что Агасси был в восторге от одноименной компьютерной игры. Выдающийся и совсем не старый еще теннисист выглядит в ней эдаким опустившимся на дно жизни сотрудником научно-исследовательского института, который еще не начал собирать бутылки, но уже всерьез увлечен ежедневным поглощением их содержимого.

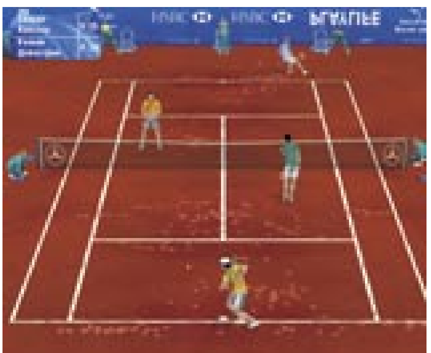
Кроме мэтра мы найдем здесь имена еще тридцати профессиональных игроков исключительно мужского пола. Три типа игры: «быстрый матч», аркада и турнир — по большому счету, одно и то же. Среди всех опробованных нами симуляторов играть в этот оказалось неприятнее всего — спившийся Андре совершенно не способен попадать по мячу в любом состоянии, кроме положения «стоя». Если вы, скажем, стремитесь навстречу мячу и без всякой задней мысли пытаетесь начать размах, игра сделает вид, что ничего не замечает. Попросите Андре остановиться и тогда уже машите руками. Теоретически мы имеем возможность менять направление удара с помощью клавиш управления курсором, однако на практике воспользоваться этой возможностью могут лишь самые смелые и ловкие. Принимая во внимание посредственный AI, «Агасси» лучше оставить в покое.

Perfect Ace Pro Tournament Tennis (Oxygen Interactive/Aqua Pacific)

Шестнадцать кортов в шестнадцати странах, 32 теннисиста — на этот раз, в целях экономии — совершенно незнакомых мировому теннису мужчин. Не подумайте, что для меня это имеет принципиальное значение, но женщин в Perfect Ace тоже нет. Режимы игры: одиночные партии, пара на пару, турнир и чемпионат мира.

Местные атлеты не брезгуют бить по мячу в движении, но при этом страдают тяжелым заболеванием другого рода: начав удар, они часто без особых видимых причин впадают в забытье и пропускают мяч мимо. Это... как бы сказать... немного раздражает. Впрочем, управляемые компьютером соперники, как было замечено, страдают точно таким же недугом. Преследуя легкий мяч, они вдруг решают заняться другими, очевидно, более важными делами.

Сериал Tennis Masters Series чувствует себя, пожалуй, лучше других. Игра была удостоена чести быть переведенной на русский язык, издатель — «1С».



Вместе с тем, если вы не любите проигрывать или хотите поднять себе самооценку после знакомства с другими симуляторами, непременно попробуйте Perfect Ace. Хорошо играть здесь значительно проще, чем на других виртуальных кортах.

Tennis Masters Series 2003 («1С»/Microids)

Вот достойная всяческого внимания игра от французского производителя, к тому же изданная в России. Не очень

реалистично, зато легко играть и совсем не страшно смотреть на экран: современно, динамично, со вкусом. О крепком самочувствии брэнда говорит хотя бы тот факт, что перед нами вторая игра в серии – предыдущая случилась ровно год назад. Кстати, есть версия и для Xbox.
К Tennis Masters Series образца 2002 года у игроков оказалось множество претензий. Профи позволяли себе на некоторое время замирать в восторге после удачно отбитого мяча и, бывает, пропускали в результате следующий. В новой игре управление сделали более отзывчивым, может быть, даже слишком, в результате чего теннисисты стали бегать по корту, как настоящие спринтеры. Сверхзадача играющего теперь – не добежать до мяча, а вовремя остановиться.
Серьезно потрудились разработчики и над искусственным интеллектом: соперники все меньше напоминают изрыгающих теннисные мячики R2D2 и все больше становятся похожи на людей – учатся допускать случайные ошибки и позволяют себя переиграть. Вместе с тем AI стал куда умнее: противник способен удивлять неожиданными комбинациями и научился использовать контртактики, не давая нам расслабляться.
Несмотря на логотип ATP и лицензию Tennis Masters Series, среди местных теннисистов вы не найдете ни одного реально существующего. А все выдуманные... да, вы уже понимаете, к чему я клоню... будут мужчинами. Среди многочисленных режимов игры (а здесь есть все, даже редактор стадионов) наибольший интерес, конечно, представляет режим «карьеры». От одного турнира к другому игрок постепенно развивает свой уровень, подбираясь все ближе и ближе к самым удачливым профессионалам. Однако «карьере» не хватает приставочного флера. Другими словами, играть слишком скучно – механическое повторение матчей с одними и теми же противниками на одних и тех же стадионах в отсутствии неожиданных событий, признаться, совсем не освежает. В этом смысле Virtua Tennis... простите.

Next Generation Tennis 2002 (Wanadoo/Carapace)

Всерьез конкурировать с Tennis Masters Series может, пожалуй, только одна игра в мире (Virtua Tennis, конечно, не в счет). У этой игры много имен и еще больше разработчиков с издателями. В Европе она называется Roland Garros French Open, в Штатах – US Open, а в межсезонье просит называть себя просто Next Generation Tennis. Обращаясь к ней по имени, не забудьте, пожалуйста, добавить платформу, потому что Next Generation Tennis существует на GBA, Xbox и PS2. И, конечно, на PC.
Что я, третьеразрядник, могу сказать об этой игре? Во-первых, графика в ней детализирована настолько, что позволяет нам оценить степень оволосения ножных покровов (так говорят?) профессиональных спортсменов. Во-вторых, у издателей хватило денег аж на две лицензии (US Open и Roland Garros French Open) и десять профессиональных спортсменов, среди которых (боже, неужели ты сжалился надо мной?) есть четыре девушки. Все это позволяет говорить о Next Generation Tennis как о единственном, пожалуй, достойном внимания теннисном симуляторе на данный момент.



Next Generation Tennis — чемпион зрительских симпатий. Роскошная графика и разнообразие тактических комбинаций. Кроме того... впрочем, не будем об этом.

Если серьезно, Next Generation Tennis – наверное, самый сложный симулятор в округе. Мы не говорим: реалистичный, мы говорим: требует стратегического мышления и быстроты реакции. А еще мы говорим: не прощает ошибок. Настоящие стадионы, настоящие теннисисты, настоящая «карьера» – мы начинаем как уже состоявшийся спортсмен, не пытаясь исполнить главную роль в фильме про маленького мальчика из бедной семьи с деревянной ракеткой, который очень хотел победить и стал в результате чемпионом мира. На легком уровне играть слишком легко, а дальше – чрезвычайно сложно. Полные драматизма моменты местное телевидение показывает едва ли не лучше, чем в действительности. Устаревшая на год графика совсем такой не кажется. Кто-то сказал про Next Generation Tennis: «Если вам взбрело в голову играть в теннис на персональном компьютере, NGT – единственный выбор».
Но не станет ли этот единственный выбор последним? Next Generation Tennis 2003 для PC, к вашему сведению, cancelled. Таким образом, Tennis Masters Series остается единственным светом в окне. Сумеет ли игра победить в себе комплекс Virtua Tennis и сделать следующий шаг? Мы узнаем об этом... лишь в следующей теме номера, посвященной спортивным играм. А пока – разрешите передать слово своим братьям по несчастью. У них для вас припасено немало жареных фактов из мира большого спорта.

P.S. Говорят, под солнцем Xbox появился новый теннисный мессия. Зовут Topspin, собирает высшие баллы в прессе и глядит на Virtua Tennis с томным пренебрежением.

Тренерская доля

*Миша Генин**

Вот как бывает, друзья: спишь и снится тебе сон, что ты прирожденный менеджер, хотя в душе – Пушкин Пушкиным; а потом судьба забрасывает тебя к восьми тридцати на работу, и там выясняется, что все должности уже разобраны, остались только менеджерские (ну правда же, вот и на визитке написано: «менеджер», и на бэджике, что болтается на впалой груди); и уж совсем весело становится, когда дома, вечером, на сон грядущий, включаешь компьютер – а там не Quake, а менеджер, только уже футбольный. И так, между прочим, каждый день. Клянусь.

Впрочем, в действительности все слегка прозаичней. То есть: кем бы ты ни был утром, днем или вечером, после запуска игры под названием «Тра-ля-ля футбольный менеджер», менеджером-то тебе как раз и не быть. «Менеджером» отныне будем называть игру. А ты в ней будешь просто тренером, коучем. И чернокожие игроки твоей команды будут здороваться с тобой не иначе, как «хей, коуч, ватсап?».

Ладно, опять вру. Здороваться никто не будет. Управление компьютерным футбольным клубом – дело до черноты неблагодарное. Все самые приятные моменты, вроде получения чека с честно заработанными призовыми за выход в третью лигу или обливания тебя благодарной командой из одиннадцати трехлитровых бутылок с коллекционным шампанским, происходят исключительно за кадром. В кадре же только сухие строчки текста: так, мол, и так, руководство результатом довольно. Или – вы уволены.

Тут уж как повезет.

Сезон первый: Championship Manager: Season 03/04

Вы знаете, кто такой Андри Сигпёрссон? А Тонтон Дзола Моукоко, Майкл Дафф, Хавьер Савьола, Златан Ибрагимович? Парочка последних знакома любому любителю футбола – это ярчайшие звезды «Барселоны» и «Аякса» соответственно (если же ты, дружок, не знаешь, что такое «Барселона» и «Аякс», то я вообще не понимаю, зачем ты слюнявишь этот высокохудожественный текст своим грязным пальцем. Листай дальше, понял?!). Остальные ребятки – тоже футбольные корифеи. Либо буду-

* Миша Генин – видный виртуально-футбольный стратег и тактик. В болельщицких кругах известен как специалист по бесшумному болению и невидимой поддержке. Начиная с 1989 года играет во все компьютерные игры, хоть как-то связанные с футболом. Выигрывает, правда, нерегулярно, но, учитывая стаж, все равно успел взять почти все мыслимые и немыслимые трофеи, «выступая» за самые невероятные команды. Из суеверия никогда не играет за Россию.
Иногда, отрываясь от компьютера, поражает знакомых невиданной физической мощью. К примеру, способен подтянуться 20 раз. Но за два дня. Разумеется, в школе был перманентно освобожден от занятий физкультурой на весь зимне-лыжный период. Наивысших спортивных результатов добился в 98 году прошлого века, когда выиграл локальный турнир по пейнтболу; а представляя родной издательский дом на межкорпоративном футбольном чемпионате, стал лучшим распасовщиком, отдав результативную передачу, с которой был забит единственный гол «Компьютерры». С тех пор пытается купаться в лучах славы. Но вот плавать до сих пор не умеет…

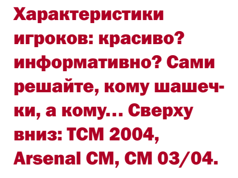
щие, либо упустившие шанс таковыми стать. Программные ошибки, матрица-перезагрузка. Кого-то угадываем, кого-то нет.

Но вот Савьолу и Ибрагимовича я брал в команду еще тогда, когда о них знали разве что специалисты, занятые поисками молодых дарований, — году в девяносто восьмом. Под моим чутким они вырастали в суперзвезд, и я лишь удовлетворенно хмыкал, слыша их фамилии уже в реальных выпусках спортивных новостей — конвейер прогнозов молодых дарований в Championship Manager (CM) снова не подвел.



Хотел, было, написать «подобной связи с реальностью нет ни в одном конкуренте CM», но остановился, подумал и отстучал вот эту самую фразу:

В общем, давайте начистоту. Есть такая игра — Championship Manager (от Sports Interactive/Eidos Interactive), и есть все остальные компьютерные футбольные менеджеры. Да, сейчас для многих игроков это уже скорее религиозный вопрос, и противостояние CM с иным программным продуктом можно было бы сравнивать, скажем, с битвами Windows с Linux или PC с Mac... если бы не одно НО: CM был первым серьезным футбольным менеджером и остается им по сей день с таким гандикапом, что про остальных даже смешно вспоминать.



Характеристики игроков: красиво? информативно? Сами решайте, кому шашечки, а кому... Сверху вниз: TCM 2004, Arsenal CM, CM 03/04.



И у этого успеха два слагаемых: у игры самые лучшие «мозги» и фантастическая база данных. Но если с искусственным интеллектом, страшно напрягшись, какая-нибудь из конкурирующих концессий, допустим (ведь бывает всякое... выходит же столько лет телепередача «Очевидное невероятное»), могла бы поиграться (впрочем, не верю), то вот с базой... Судите сами: несколько десятков штатных сотрудников и несколько ТЫСЯЧ добровольцев-скаутов по всему миру постоянно собирают-обновляют данные по каждому игроку из задействованных в игре лиг, а их сейчас... секундочку... на 30 с лишним стран (и почти в каждой от низшей лиги до высшей) десятки тысяч. И как минимум у половины из них в CM полностью прописаны подробные атрибуты — несколько десятков на игрока и полтора десятка на тренера. Понимаете, не придуманные из головы или, упаси бог, измышленные бросками компьютерных кубиков, а основанные на оценках — прессы, болельщиков и самих скаутов. То есть приближенные к действительности настолько, насколько вообще возможно оценивать человека в любом аспекте по шкале от одного до двадцати.

На этом фоне полная история мирового футбола в датах, которая тоже есть в этой базе (все трофеи, которые выигрывал каждый клуб, и все рекорды каждого клуба), — детский лепет.

Это плюсы. С точки зрения рынка главные минусы CM — «отсутствие графики» и «очень высокая сложность освоения». На взгляд же игроков это никакие не минусы, а приятные особенности!

Сложность, точнее — обилие возможностей, возрастала из года в год. Сейчас новичку потребуется, наверное, уже не один месяц, чтобы разобраться во всех опциях. Впрочем, многие из них — явно для «продвинутых», и играть можно пользуясь стандартными настройками.

Ну а с графикой все пошло на лад. Теперь во время матча можно смотреть, как футболисты-фишки двигаются по зеленой доске, словно ожившая картина с предыгровой тренерской установки. Это революционное (игра была текстовой в течение 10 лет своего развития) нововведение появилось в прошлом году, в Championship Manager 4. Новые версии обычно выходят раз в год, но большая часть из них — скорее апдейт, чем кардинально новый продукт. Всякий раз главные изменения можно было описать словом «больше». Больше новых лиг. Больше словарный запас текстового комментатора. Больше возможностей общения с прессой-руководством-игроками. Больше, больше, больше...

Долгожданный CM4 принес сразу несколько качественных, а не количественных изменений. Какую никакую, но графику, радикально обновленную систему тренировок, сильно изменившийся AI. Казалось, вот она — революция. Однако сырость продукта, возможность нормально играть только после установки ВОСЬМОГО патча, куча мелких неурядиц сильно смущали — как-то это все было не по-цээмовски. Раньше они такого себе не позволяли. И тут же на ум шло мрачное: выходит, не зря два года назад из Sports Interactive ушел создатель и главный идеолог серии...



TCM 2004. Количество зрителей на трибунах примерно равно количеству поклонников игры во всем мире.

CM 4. Превратить заштатную команду в суперклуб — вопрос времени, терпения и багажа знаний, вынесенных из предыдущих игр.

Но после того как в руки попадает CM: Season 03/04, начинаешь понимать, что CM4 была революцией февральской, какой-то, стыд сказать, бета-версией, ошибкой, случайно попавшей в магазины, а октябрьская только планировалась и вот теперь — грянула (забавно, что CM4 вышел именно в феврале, ну а CM 03/04, как и положено революционному продукту, – в ноябре с.г.).

Грянула, грянула, не спорьте! Исправлены все ошибки и недоработки CM4, это не подлежит сомнению. И даже примитивная графика каким-то образом заиграла. К тому же авторы верны своему вечному принципу «больше» – в игре снова БОЛЬШЕ ВСЕГО. В том числе и «мозгов».

Итак... Все еще не можете понять, какой менеджер на сегодня лучший? Этот. Этот! Да, игра не безупречна. Да, некоторых улучшений поклонники безрезультатно требуют уже не один год. Но все равно – зе бест! Восклицательный знак.

Заметки на полях (CM 03/04)

Майкл Дженин, «Саутгемптон»

Сработать из середнячка суперклуб — дело хлопотное, требующее немалого времени. Даже выигрыш всех мыслимых трофеев в течение пары лет сделает тебя лишь выскочкой, но не суперклубом — будут деньги на любые покупки, но не будет на любые зарплаты. Да и имя создается не за год и не за два.

С ностальгией вспоминаю времена, когда тренировал итальянскую «Геную». Стоило поднять команду из серии «B» и выиграть скудетто, как отношение к клубу преобразилось: у «Генуи» уже были в запасе десять чемпионств, пусть и выигранных в начале прошлого века, десятое тут же поставило команду в один ряд с итальянскими грандами.

Хотя нет, вот еще: CM – единственная игра, которая может работать в окне, а значит – в любом экранном разрешении. Прочие до сих пор не могут выбраться из микрорайона пятиэтажек 800x600...

Сезон второй: Total Club Manager 2004

Я поднял глаза и обомлел – игроки бегали передо мной как живые! Не скучный текст, не фишки на доске – вон они, родимые, в полном 3D, идут в обводку и бьют по воротам. Точно, это Electronic Arts выстрелила королевским дуплетом: FIFA 2004 и Total Club Manager того же года.

В отличие от хедлайнерской на ПК серии FIFA (здесь EA безоговорочный лидер – как и Eidos по части футбол-менеджеров), в НАШИ дела компания влезла сравнительно недавно, и началось все с F.A. Premier League Football Manager 2000.

Уже тогда появилась тенденция – графический движок из FIFA предыдущего года. Для того времени это было прорывом: надо же, графика в футбольном менеджере! Но после того как высыхали слезы умиления, выяснялось, что в плане «мозгов» кое-кому еще работать и работать. Наловчившись обыгрывать менеджер от EA как компьютерную игру (то есть наплевав на попытки сымитировать реальность), можно было в каждом матче рвать любого соперника со счетом 15:0. Покажите мне человека, которому это покажется интересным!

Впрочем, на наших глазах игра постепенно вырастала из коротких штанишек. Да вот только штанишкам этим на смену пришел не строгий менеджерский костюм, а... форменные трусы и футболка. Современный EA-менеджер, Total Club Manager (TCM), «заточен» под тех, кто размышлениям о тактике предпочитает беготню на поле. Скажу больше: если вы являетесь обладателем сразу обеих игр, то можете использовать их в связке, тактические задачи решая в TCM, а игровые – в FIFA, благо графика «2004-й версии» и вовсе взлетела выше облаков. Тем самым, правда, EA окончательно теряет девственность: главная задача менеджера сливается в экстазе с целью футбольного сима – обе призваны аркадно развлекать. Нет, друзья, это не тяжелый симулятор, это местный Need For Speed. Главное – чтоб красиво.

Аркадность проявляется во всем. То, что в CM достигается путем обходных маневров или вообще происходит только в голове у игрока, в TCM решается прямо, как и положено

в компьютерной игре. Например, в перерыве матча игрокам можно прочитать один из десятка заранее заготовленных спичей. Нажимаем на кнопочку вроде «Don't give up, хлопцы», а остальное за нас скажет компьютер.
Еще забавней во время игры. Точнее текстового (а есть и такой) ее варианта. Если мы смотрим игру в 3D-исполнении, то о каком-либо вмешательстве в ее ход надо забыть – просто наслаждайтесь зрелищем. Зато в текстовом виде в некоторые моменты появляются варианты действий и для тренера – не только очевидные, вроде замены в составе, но и оригинальные – скажем, возможность проорать что-нибудь со скамейки. Если проявить недюжинную реакцию и нажать на неожиданно появившуюся кнопку с ЦУ, можно быть уверенным – игрок сделает то, что от него просят. Вариантов – слезы, и все они сводятся к простым задачам типа «БЕЙ!» или «ОТДАЙ КОЛЕ!». Жаль, что разработчики не следят за российским чемпионатом, поскольку кнопка «UEBIEGONAH!» (как любил кричать на всю страну бывший тренер сборной) явно придала бы игре колорита.
TCM заставляет игрока быть полностью вовлеченным в процесс. Дать установку на тренировку, переложить основную нагрузку на помощников и издалека наблюдать за результатом – не для нас. Каждая тренировка занимает столько же времени, сколько и матч. Выбрали упражнение – следим за исполнением. На игроков можно покрикивать, а они вдобавок могут отвечать, что тоже добавляет хорошего настроения. «А теперь все в душ, живо!»
На наших же глазах происходит изменение одной из 16 игроцких характеристик (16 – это общее количество для полевых игроков и вратарей. В CM таких атрибутов больше сорока). Да и значений в каждой не от 1 до 20, а раз в пять меньше.
Разумеется, TCM найдет своих поклонников. Нельзя сказать, что игра проста, как орех (слово «просто» вообще мало применимо к подобным продуктам), но на фоне супертяжеловеса CM она смотрится чересчур аркадной. Что, безусловно, кого-то прельщает.

TCM 2004. ...зато какая красота! Хочется повязать на шею фанатскую «розу» и открыть пиво.

Arsenal CM. У авторов каждого менеджера свои представления о том, как должен выглядеть футбольный матч.

Заметки на полях (TCM 2004)

Моше Генинсон, «Саутгемптон»

На собеседовании вдруг подумалось, что мне прочат не должность тренера, а... даже не знаю, как бы это помягче... игрока в РПГ средней руки. Легко сказать, раскидать 20 очков на четыре класса умений. Мне, если честно, казалось, что я сам куда тоньше могу оценить свои способности тренировать, мотивировать, торговаться. Но делать нечего, пришлось отвечать на дурацкую анкету... А еще спрашивают, какой у меня язык по матушке. Гм, и как тут написать, что я космополит?
Чем дальше, тем веселей. Оказывается, мне предлагают должности на выбор. Хочешь — тренируй, не хочешь — иди в спорткомментаторы (ярцевщина какая-то!), а если что — можно и совмещать (вот-вот). Есть и другие варианты, но совсем тухлые, для новичков. Выбрал родную тренерскую стезю, правда, я так и не понял, чего ради я забил аж семь баллов в графу «умение торговаться»?

Сезон третий: [Name] Club Manager

Клонированных Club Manager'ов от Just Football (www.justfootball.com) только в этом сезоне у меня скопилось пять штук: Arsenal, Manchester City, Portsmouth, Wolves и Leeds. Более чем уверен, что аналогичные варианты есть для всех остальных клубов Премьер-лиги. И если вы фэн этого чемпионата, это – для вас.
В игре нет ни особого AI (проигрывает всем остальным), ни яркой графики. Статичные картинки с крупными фотографиями спортсменов, немного информации (те же 16 атрибутов на каждого игрока). Зато все игроки – свои, родные, не абстрактные фишки с именами с цифрами, как в CM, где порой, увидев реального прототипа того или иного полюбившегося игрока, можно сильно удивиться несоответствию оригинала придуманному образу. Тут все как на ладони.
К тому же игру можно использовать как пособие по обучению чисто британскому произношению. Она беседует с вами хорошо поставленным голосом комментатора постоянно,

Заметки на полях (Arsenal CM)

Мишель Женин, «Арсенал»
В последнее время привыкаю не смотреть на поле, а слушать радиорепортаж. Комментатор, конечно, выдает лишь одну фразу в минуту игрового времени, но зато какой приятный у него голос. Мне, с моим французским прононсом, никогда не удавалось так правильно выговаривать фамилии собственных игроков. Сама же игра… О, мне пришло новое письмо, закончу позже.

с первой до последней секунды игры. Речь не только о комментировании собственно матчей, где как раз хотелось бы большего разнообразия, но и об озвучке всех пунктов интерфейса. Этакий компьютер-болтун из фантастических фильмов, который безостановочно точит лясы, вместо того чтобы просто выдать меню.

Общение с игроками, руководством и прессой происходит посредством «электронной почты». Подобное решение уже использовалось: года четыре назад в CM и в трехлетней давности TCM (в бытность игры F.A. Football Manager). Но от него отказались оба разработчика, поскольку картина тренера, который, закрывшись в своем кабинете, общается со всем миром исключительно с помощью e-mail, уж как-то чересчур комична.

Но, повторюсь, поклоннику любого клуба английской Премьер-лиги такую игру надо иметь обязательно. Хотя бы в качестве справочного пособия.

Послесловие, или На грани реальности

Футбольные менеджеры не шахматы или шашки, в которых, набрав определенной практики в игре против компьютера, можешь блеснуть за обычной доской, играя с реальным соперником. Нет, поработав с менеджером с десяток лет и выиграв все призы и звания с самыми невероятными командами, тренером вам не стать — даже в детской спортивной школе. Хотите более близких аналогий? — Пожалуйста: будучи гуру в Diablo, вы ведь не считаете, что фехтуете лучше сабельного перворазрядника, верно?

Хотя мыслишки такие появляются. Особенно «тлетворное влияние» менеджеров заметно среди Интернет-болельщиков, которые, как один, считают себя гениальными коучами, подчас совмещая это с катастрофическим непониманием как футбольных азов, так и жизни в целом. И происходит это во многом потому, что в реальной работе тренера перестановка игроцких фишек — не самая важная задача.

И тем не менее менеджер, особенно такой сложный и комплексный, как CM, учит гораздо лучше понимать футбол.

Но вот как компьютерная игра большинство менеджеров не очень интересны «массовому потребителю». И из-за сложности, и из-за довольно узкой направленности. А еще потому, что изменения, вносимые в эти игры с каждым новым релизом, не столь радикальны и осязаемы, как того хотелось бы (наверное) человеку, индифферентному к такого рода развлечениям. Можно не любить квесты, шутеры или РПГ, но нельзя исключать появления в этом жанре игры, которая неожиданно захватит самого ярого противленца или хотя бы самого безразличного пользователя. Представить же подобное с любым, даже с самым совершенным, менеджером просто невозможно. Вывод прост: это дело для увлеченных реальным футболом (ну и, вероятно, другими видами спорта, если речь идет о соответствующих КИ-менеджерах, а такие, конечно, есть. Скажем, посвященные американскому футболу).



CM 03/04. Режим тренировок. Без должной подготовки лучше не соваться. Загубите парней!

Кстати, кстати! Этой игрушечки не избегают и сами спортсмены. Разумеется, главными КИ среди футболистов остаются аркадные симуляторы типа FIFA, но это и понятно — ребятам надо отдыхать головой. С другой стороны, тренеры, да и многие игроки из тех, что поголовастей, с большим пиететом относятся к менеджерам, в первую очередь к CM.

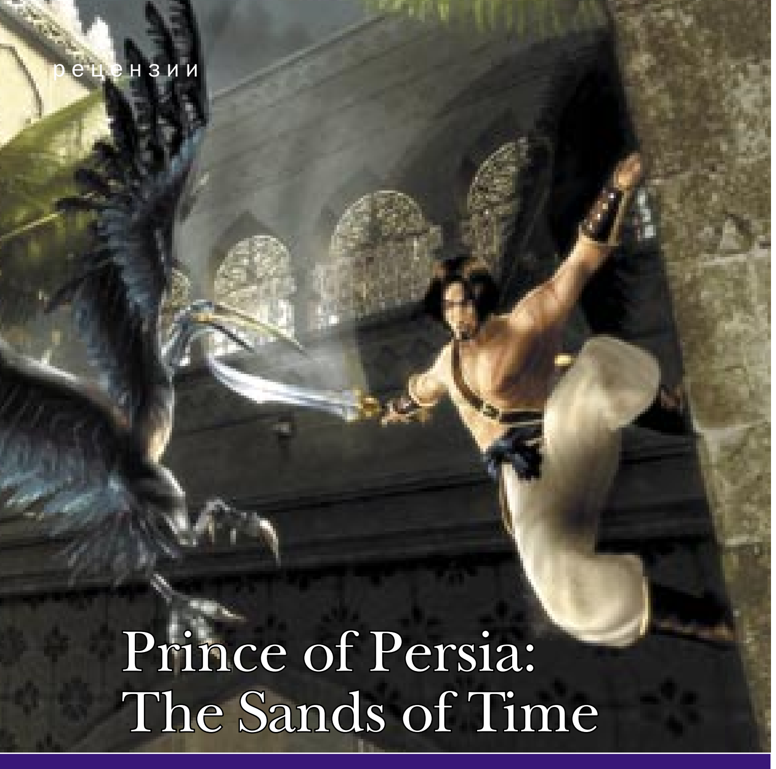
На официальном сайте игры — www.sigames.com — регулярно публикуются интервью с известными в футбольном мире личностями, где они, среди прочего, признаются даже в том, что используют CM как базу данных для получения информации о той или иной команде и игроке. Правда это или нет, понять сложно, хотя аутентичность сведений из CM-базы была подтверждена уже не раз.

Черноземные футболисты тоже не промах. В интервью известной желтой спортивной газете игрок московского «Локомотива» признался, что в прошлое межсезонье увлекся CM и даже выиграл в нем с «Реалом» чемпионат Испании. Имя футболиста приводить не буду, поскольку для того, чтобы выиграть с «Реалом» чемпионат Испании, надо подвести курсор к кнопке продолжения хода и придавить мышку чем-нибудь потяжелее…

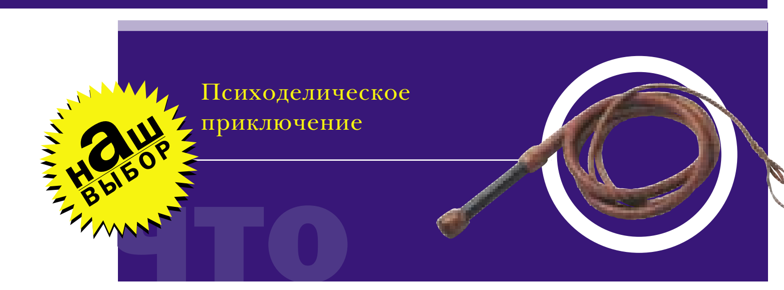
Мы же легких путей не ищем, поэтому, извините, труба зовет — уж очень хочется сделать из г… то есть из середнячка, конечно, очередную конфетку. Знаете, есть в Англии команда с замечательным названием Rushden & Diamonds…

Рецензии





Как приятно, что Мехнер вернулся! Как приятно, что вернулся не с кем-нибудь, а с лучшим (да!) из ныне здравствующих разработчиков — Ubi Montreal. Старик в очередной раз вывернул жанр наизнанку, оставил за собой игровой год, повесил на пояс скальпы Max Payne 2 и Enter the Matrix... Вылитый Америкэн Макги, только талантливый.



кто

ведущий гейм-дизайнер: Джордан Мехнер (Jordan Mechner)
ведущий программист: Клод Лангле (Claude Langlais)
арт-директор: Рафаэль Лакост (Raphael Lacoste)
сценарист: Джордан Мехнер
композитор: Стюарт Чатвуд (Stuart Chatwood)
продюсер: Янис Мала (Yannis Mallat)
разработчик: Ubi Soft Montreal
издатель: Ubi Soft (www.ubisoft.com)

сайт игры: www.prince-of-persia.com
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox
дата релиза: 2 декабря 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0, DVD-ROM, 1,9 Гбайт на жестком диске.

Принц на раскаленной крыше

Успешно покорив три измерения, КИ потихоньку начинают экспериментировать с четвертым. Сюда можно отнести и пэйновский рапид, и фокусировку «Хождения в Матрицу», и темпоральные прыжки FireStarter — приемы, направленные на выключение героя из общего временного потока, уэллсовские попытки постичь бездну неведомого, простирающуюся за скучным «здесь и сейчас».

Фраг Сибирский

Prince of Persia: The Sands of Time — это не только триумф игрового дизайна во всех его проявлениях, артефакт, способный заставить вас огненной восточной любовью воспылать к КИ, но и большая, шумная революция.

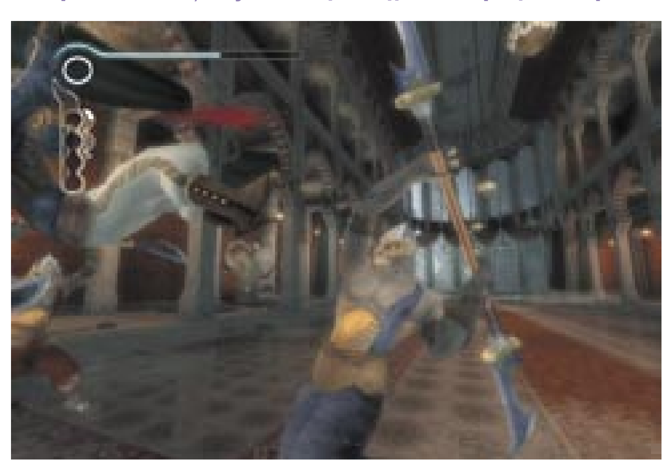
Барьер сломан, разум освобожден — отныне ждите во всех новых релизах опцию «играть игру не только с начала, но и с конца или с середины в обоих направлениях». Теперь в любой аркаде можно будет брать ходы назад, как в шахматах, разыгрывать партию в нескольких вариантах или даже, как в шахматах из ночного кошмара, свободно путешествовать между дебютом, миттеншпилем и эндшпилем, испытывая на прочность пространственно-временной континуум и порождая неразрешимые парадоксы. Повод к светлому постапокалиптическому грядущему — возвращение на арену Джордана Мехнера, автора «Принца», «Каратеки» и «Последнего экспресса», человека и парохода, которому лучше всего было бы остаться в прошлом. Делать гольф или боулинг в компании с <вставьте сюда имя и фамилию любимого каннибализированного гения>... Идеи

у Джордана какие-то чересчур уж прогрессивные.

У кошки не бывает столько жизней

Sands of Time — работа старой школы, где оригинальное изобретение не пристегивают криво в качестве одной из многих маркетинговых уловок, а спокойно и ровно, не забывая об изяществе архитектуры, выстраивают вокруг него монументальный многоэтажный геймплей.
Новый «Принц» скрупулезно продуман и абсолютно сбалансирован. Игра выстроена по простой и эффективной модели песочных часов. Имеются две равные по размеру чаши (боевая и акробатическая), запас волшебного песка и горловина — функция управления временем.
Нам доступны три метода десинхронизации. Первый, самый зрелищный и глобальный, — кнопка обратной перемотки на пульте дистанционного управления Принцем. Его преимущества очень наглядно демонстрируются в самом начале, когда гигантская каменная глыба вдруг замирает над макушкой героя, потом ползет обратно под потолок и снова обрушивается — но герой уже стоит в безопасном месте. Так, все понятно. В кино ретроактивность — чрезвычайно модный приемчик, теперь вот пришла очередь игры. Зажав очень подходящую клавишу «R», мы можем переиграть любой непонравившийся кусок. Поднять Принца из бездны, снять с гостеприимных шипов, сложить развалившийся на кусочки настил под ногами, подобрать, словно комбинацию к сейфу, правильный ритм блоков в жаркой баталии с большим количеством горячо размахивающих алебардами, цепями и усеянными шипами палицами индивидуумов.
Особо, конечно, «дистанционку» не помучаешь — в темпоральном кинжале всего четыре заряда, да и в обращении с ним нужна изрядная сноровка. Стоит отпустить клавишу ДО начала рокового движения или ударить по ней лишний раз (не просто сохранять ясную голову, сорвавшись с висячего моста в большое пронаркотизированное Никуда) — заряд истрачен даром. А восполнить его не так-то легко, и самое сложное место на уровне еще, как правило, впереди. Второй метод — всем приевшееся растягивание настоящего. В «Принце» замедлению действия отведена четкая ниша — сжигается оно в секвенциях а-ля «Индиана Джонс», где Принц сначала что-нибудь тянет или на что-нибудь наступает, а потом бежит наперегонки с выдвигающимися лезвиями, скользящими в пазах циркулярными пилами, летающими бревнами и тому подобными прелестями.
Если учесть, что раскачаться на одном турнике, прыгнуть вперед, спружинить о стену, полететь назад и повиснуть на другом турнике, расположившемся точно над первым, считается в «Принце» трюком из самых простых, преимущества рапида не менее очевидны, чем в перестрелке с применением автоматического оружия. Но самый оригинальный метод — третий. С помощью все того же кинжала мы выключаем из времени уже не Принца, а любого недруга! Тычок — и враг замирает в воздухе; к тому времени, когда он наконец-то закончит падать, все в бою будет уже решено. В том числе и для него — подпрыгнув, Принц с разворота разваливает беспомощную жертву на две половинки.
Самое интересное (вот где затягивается тугой узел баланса): второй и третий метод используют одни и те же заряды (полумесяцы). Высасываются полумесяцы из недругов в момент умерщвления темпоральным кинжалом. Но! Полумесяцы не будут начисляться, если до этого не высосана норма зарядов обратной перемотки. То есть при плохой игре, четыре раза отмотав задним ходом, вы не только останетесь без НЗ на случай акробатического ЧП, но вдобавок окажетесь без замедлений и самого эффективного оружия. Проще сразу повеситься.
В «Максопэйне» баланс держался на двух компонентах — рапиде и адреналине. В «Принце» выстроена куда более замысловатая экосистема. Что проще — позволить Принцу рухнуть и переиграть весь отрезок или же истратить перемотку и остаться без темпорального прикрытия на ближайший мордобой?
Последняя деталь машины времени — приступы ясновидения, случающиеся у Принца в точках сохранения. Фактически перед


Правосудие над «подмороженными» временем мутантами вершится без проволочек. Эх, такую бы опцию — да в «Возвращение короля»!


Редкая вспышка Настоящей Крови. Тактически Sands of Time построена на принципе «для каждого стражника — свой вид атаки». Через синих алебардистов, к примеру, ни за что не перемахнуть. Получишь в челюсть.

нами проскальзывает краткое содержание следующей игровой серии. Если обладаете моментальной фотографической памятью — все равно что с солюшеном играть. Простенько и без технических затрат, а какие открываются перспективы применения, скажем, в квестах...

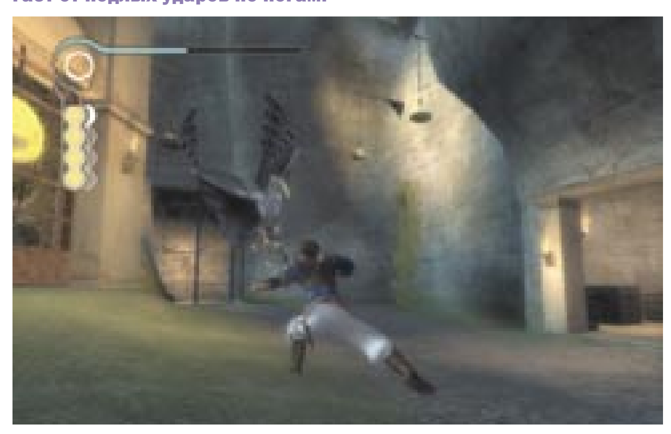
Лирическое наступление

В качестве сюжета хитрец Джордан подал публике survival horror в персидской обертке. Действие приключается в огромном дворце, отрезанном Песками Времени от родного плана реальности, и в диалогах со случайно пережившими вышеупомянутый хоррор слугами встречается мучительно знакомое i'll meet you in the reception lobby (восточный колорит, ага), монологи Принца — цепочка штампов из японских игр ужасов. Ну, сей жанр представляет самые лучшие сюжеты для игр в замкнутом пространстве. А «Принц» в своем первоначальном виде — ультимативная игра в замкнутом пространстве.
Такой дизайнерской пьянки, как в Sands of Time, не знала даже American McGee's Alice. Комнаты дворца или очень просторные (чаще), или слишком тесные (реже). Все, что в Sands of Time не проваливается в какую-нибудь грандиозную эфирную воронку, обязательно рассыпается легкой песчаной дымкой. Сконструированы непременные абстрактные головоломки. Уровни слабо сочленены друг с другом геометрически: Принц путешествует с одного большого этапа на другой в состоянии помрачения сознания, припадая к подозрительным питьевым фонтанчикам...

Враги — мерзкие зомби-мутанты-культисты, кромсать которых можно в свое удовольствие, невзирая на прежний социальный статус обращенных, и различный мелкий трансформированный скот. Вместо рек КРОВИЩИ — очень эффектные разрезы на недружественной плоти, с прорывающимся изнутри светом. Вообще, припомнив уроки Splinter Cell (кто разработчик, ну?), Ubi подсветила картинку очень и очень здорово. «Принц» выплевывает дорогие, глянцевые, хрустящие скриншоты (обложечные иллюстрации). Музыка очень восточная в спокойном состоянии, а если вожжа под хвост — ухает «тяжелый металл», под который приятно махать мечом и скакать по головам оппозиции. Однако сюжет, графика, звук и музыка в «Принце» — дела далеко не первые, поэтому все это великолепие можно рассматривать как бесплатное дополнение, купон постоянному покупателю. Ну, атмосферу-то точно создает.



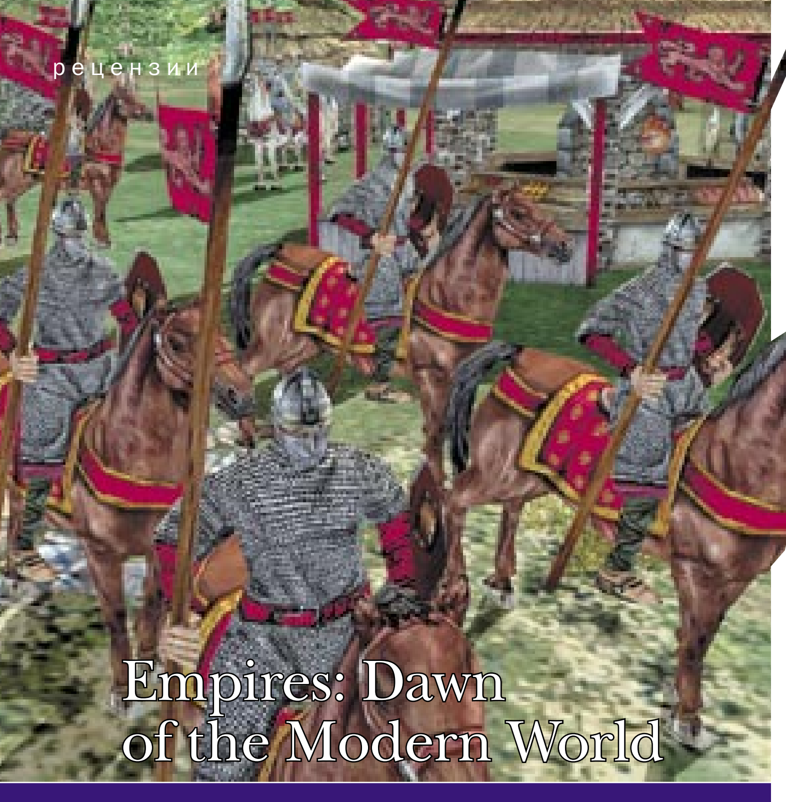
...Впрочем, самая безопасная метода ведения боя — прыжок за спину ближайшему негодяю. Тогда, во-первых, перед Принцем — незащищенные лопатки, а во-вторых, перепрыгнутый почти наверняка здорово словит от сотоварищей. Кстати, блок не помогает от подлых ударов по ногам.



Тень «Каратеки»? Самое главное — не забывать отходить на шажок назад после каждого удачного блока (атаки). Птицы, как правило, атакуют в горных высях, и после двух нападений подряд очень легко оступиться и...

One more cup of coffee

Работа с временем — это работа с геймплеем или же некая совершенно новая категория?
В любом случае, даже когда в темпоральном кинжале нет ни одного заряда, механика «Принца» настолько же проста, насколько и бесконечна. Легкая и удобная боевая система, где самый простой способ расправиться с несколькими соперниками — это встать между ними и со свирепой скоростью раздавать удары по кругу (клерики, «Эквилибриум»). И наконец-то можно блокировать удары лежа на спине! Такого нет ни в одном файтинге. Акробатика состоит не из одних прыжков и подтягиваний, а из полного комплекса отрицающих гравитацию движений работающего без страховки циркача. Взбежать по стене и ногой нажать на кнопку — раз плюнуть. Но по стенам бегают многие, а вот сколько КИ-героев способны, вскарабкавшись по приставной лестнице не с той стороны, одним неуловимым, обезьяньим движением переметнуться на ту?
Кстати, вы заметили, что в лепешку Принц разбивается только тогда, когда не успевает сгруппироваться? Честный расчет каждого приземления, рывка, выхода с перекладины... Джордан во второй раз изобрел физику в компьютерной аркаде!
Фактически претензий к идеальному шедевру всего две. Первая: манера NPC истошно ВЫКРИКИВАТЬ свои ЦУ по нескольку раз кряду. Если бы не опция погашения голоса, я бы сейчас с вами не беседовал.
Вторая: похищенная дочка магараджи, с которой мы обручены стальными узами геймплея. Эта дура с завидным постоянством поражала из лука из всей толпы сражающихся не кого-нибудь, а именно меня! Клянусь: ее так запрограммировали по личному указанию Мехнера.

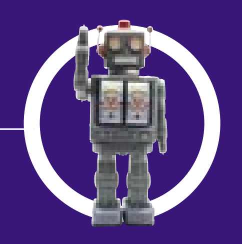


Empires: Dawn of the Modern World

Новая генерация Empire Earth отчаянно пытается выжить в эпоху победившего Rise of Nations. Под руку идет все: манипуляция общественным мнением, техника визуальной перегрузки, тактика выжженной земли, точечные удары, hit & run, fire & forget. Результат: привлекательно, но не цельно.

ЧТО

RTS на стероидах



КТО

ведущий гейм-дизайнер: Йон Аленсон (Jon Alenson)
ведущий программист: Кейт Пателла (Keith Patella)
арт-директор: Стив Эшли (Steve Ashley)
главный сценарист: Джастин Лакин (Justin Lakin)
композитор: Скотт Морган (Scott Morgan)
разработчик: Stainless Steel Studios (www.stainlesssteelstudios.com)
издатель: Activision (www.activision.com)

сайт игры: www.empiresrts.com
платформа: PC
дата релиза: 22 ноября 2003 г.

Системные требования

Wings 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (256 Мбайт для мультиплейера в количестве трех и более человек), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0b, CD-ROM, 1,1 Гбайт на жестком диске.

Лик юнита

Civilization породила Age of Empires. Age of Empires породила Rise of Nations... И еще Рика Гудмана. Сбой в библейской программе привел к появлению монстра, способного за два года сделать Empire Earth — RTS, в которой народы двадцати одной национальности на протяжении пятнадцати исторических эпох ходят строем, рубят лес и друг друга в абсолютном 3D.

Олег Хажинский

Новая игра Гудмана называется Empires: Dawn of the Modern World. Вы действительно хотите узнать о ней подробнее? «Я люблю историю, люблю стратегические игры, и в глубине души я очень простой парень. Мне кажется, таких, как я, — очень много», — признается лидер Stainless Steel. Покинув стены Ensemble Studios, Рик Гудман (Rick Goodman) отправляется на поиски эликсира абсолютной играбельности — тайного состава, в котором ДНК Civilization мистическим образом переплетается с отбеливающей формулой WarCraft. В 2001-м году он выпускает Empire Earth — чудовищных масштабов RTS, целью которой является полное уничтожение всего живого на Земле. Местные юниты отправлялись по грибы в фиговых листках и возвращались из леса в космических скафандрах. Игроки отдали должное масштабам Empire Earth (так дети в зоопарках восхищаются издали слоном — но подойти боятся), но по-настоящему популярной игра так и не стала. Два года спустя Stainless Steel демонстрирует миру Empires: Dawn of the Modern World — похожее название, узнаваемый интерфейс, близкая игровая механика. Что изменилось? В ставке Гудмана решают бить наверняка — исторических эпох становится всего пять, от Средних

веков до Второй мировой, народов остается девять, и даже ресурсов — всего четыре. Масштаб сокращается, творческая энергия авторов, прошу заметить, остается прежней, бюджеты растут — в результате концентрация Empires на единицу экранной площади порой превышает все допустимые нормы.

Вариации на тему Omaha beach в исполнении Empires выглядят вяло. Это лучший кадр, который нам удалось выжать. Все остальные, представьте, вообще никакие. Да, непременно найдите среди солдат проглотившего кочергу мужчину — это местный «герой», генерал Паттон. Чтобы мы заметили генерала, разработчики увеличили его линейные размеры.



На переднем плане тело юнита по имени Ричард Львиное Сердце. Голова юнита не поместилась в кадр по техническим причинам, но оцените богатство одеяния! На заднем плане личный секретарь Ричарда. С головой.

Гуттаперчевая камера

Приняв дозу DirectX 9, новый графический движок Empires готов показать все и сразу. Его гибкость иногда даже пугает — почему бы не ограничить немного свободу камеры? Зачем мне право видеть выражение глаз безымянной русской крестьянки с тяпкой наперевес? Для чего в RTS с unit cap в восемьдесят тысяч рисовать у солдат гранаты на поясе и вышивать золотом седла рысаков из королевской конюшни?

Есть игры, которые используют временное технологическое преимущество с великим умением. Empires не из их числа. Многочисленные скриптовые сцены демонстрируются с унылой обыденностью — где, спрашивается, эффектные ракурсы? Где «проводка»? Где смена планов? Сам, все сам...

Нащупав четвертую кнопку мыши, игрок вдруг обретает возможность летать: повинуясь движениям руки, камера описывает виражи, выхватывая следы на песке, каменную кладку крепостных стен, лики юнитов, коралловые рифы в прозрачной глубине, обагренную кровью военную форму, воронки от взрывов... Фантастическая, стократно избыточная для RTS детализация — порой очень красиво, но так бесполезно! Скажите всему этому «прощай» и нажмите кнопку «Home». Камера встанет с коленок, повернется строго на север, склонит голову и сделает серьезное лицо — можно начинать.

Искусственное осеменение

Empires, в некотором смысле, игра нашей с вами усредненной мечты. После выхода Empire Earth парни из Stainless Steel отправились в люди и три года, путешествуя автостопом в рубищах, исследовали потребности рынка.

Самым популярным историческим периодом у игроков оказалась Вторая мировая. На втором месте — Средние века. Самый популярный размер карты: magnum size, с большим количеством островов. Большинству нравится воевать одновременно на земле, на море и в воздухе и не нравится, когда их атакуют слишком рано. Большинство любит строить огромные империи и огораживать их забором, ползти по научному дереву до конца и только потом поднимать полки в атаку.

Учтя все эти и тысячи других требований, Гудман сшил из обрывков наших с вами трэш-фантазий игру, в которой многочисленные острова тонут в голубом океане на гигантского размера картах, средневековые рыцари ведут в атаку вчерашних крестьян, огнеметчики поливают атакующих напалмом, а тяжелая авиация роняет бомбы на головы аутентичных корейских революционеров. Все это — в неприлично детализированном 3D.

Игра-супермаркет, игра-киноплекс — хочет и может быть любой, ориентирована



на массы, но готова удовлетворить каприз каждого. Любите интерактивные псевдоисторические ретроспективы с долгими диалогами и ролевыми элементами — пожалуйста, вот вам Ричард Львиное Сердце, Восточные Сладости, Фарш Из Генерала Паттона. Предпочитаете динамичные потасовки «в стиле WarCraft»? Есть режим skirmish, бой ведется по упрощенным правилам, ресурсы добываются быстрее, научные открытия — каждую секунду, безумный раш, покой нам только снится.
Минуту, как вы сказали? «Вас тошнит от динамичных потасовок «в стиле WarCraft»? Никаких проблем! Просто установите вот этот переключатель в режим «Empire Building». Видите разницу? Стремительное течение времени замедлилось. Ресурсы почти бесконечны, под кроной дерева изобретений и апгрейдов образовалась прохладная тень, стены крепостей и сторожевых башен, что окружают ваш город, стали прочнее во сто крат. Чувство защищенности не оставляет вас теперь ни на минуту. И это только начало.

Юнит кавказской национальности

У совершенно гениальной идеи — сплести в один узел Civilization и RTS — есть всего один недостаток: она не нова. Бесконечный сериал «Age of» дал нам почувствовать вкус, Empire Earth — ощутить горечь, а крепкая Rise of Nations в исполнении Big Huge Games попыталась поставить точку. Или хотя бы многоточие. Чем может похвастаться Empires, кроме великолепных графических данных? В Stainless Steel настаивают, что выковали первую в истории вселенной историческую RTS с действительно уникальными расами. Сделать так, чтобы играющие стороны перестали быть зеркальным отражением друг друга, — трудная и полная опасностей задача. Важно не только поменять текстуры на зданиях и положить в папки соответствующие модели. Надо помнить о главном,



Морские сражения — неот, как принято говорить, емлимая часть любой уважающей себя исторической RTS. Как, впрочем, воздушные, танковые и все прочие. И все они по большей части ужасно бестолковые.

Люк, — о силе. Точнее, о ее балансе. Задача, и тому есть примеры, имеет решение для двух или трех сторон, но в осложненном случае с интернациональным составом участников вырождается в пустые маркетинговые лозунги.
В случае с Empires разработчики действительно зашли довольно далеко. Их девять народов отличаются не только визуально: у них разный набор зданий, отличный порядок строительства, собственные специальные умения, персональные коэффициенты и так далее. Конечно, корейцы и русские все же походят друг на друга больше, чем зерги и космические десантники, но... Скажем, англичане оказываются очень хороши в период между Средними веками и веком Империй: сбалансированные военные и экономические возможности, доступная разведка и шпионаж. Германия, если не беспокоить ее на начальной стадии игры, к середине представления набирает невероятную военную мощь, чьей вершиной является специальный юнит, танк «Тигр». Кроме того, не стоит забывать об отравляющем газе в эпоху WW1, уникальном gestapo и тактике молниеносной войны. Китайцы предельно мобильны и владеют специальным умением «кунфу». Нажимаешь кнопку — и все юниты китайской национальности на несколько минут вспоминают гимнастику предков — с разрушительными, между прочим, последствиями. США наградили единственной на всю игру атомной бомбой, а местные россияне заставляют женщин день и ночь размахивать кирками и способны за самые сжатые сроки произвести на свет безумное количество «призывников» — дешевых и слабых.
Вопросов по исторической части, в самом деле, немало. Игра не выдерживает в этом смысле никакой сколько-нибудь серьезной критики. Впрочем, Гудман не скрывает своего легкомысленного отношения к научным канонам — он всего лишь придумывает невероятные истории, которые заворачивает в блестящие обертки. И если вы думаете, что другие разработчики делают иначе — вы находитесь на другой планете. Массивные тела одиночных сценариев опутывают толстые цепи скриптов. Наблюдать за мучениями средневековых персонажей или страдающего приапизмом всех конечностей героя Второй мировой мне лично очень тяжело. Декалитры сладкого клюквенного псевдоисторического сиропа вперемешку с затянутыми неискренними диалогами воспринимаются с трудом. Впрочем, если есть желание — вот редактор, вот кнопка «Play Custom Scenario». Творите!
На помощь ленивым приходят Интернет и спасительный «скирмиш». Искусственный интеллект ведет себя очень тактично. В том смысле, что на низких уровнях сложности вообще не беспокоит игрока своим присутствием. А на высоких считает долгом напоминать о себе каждую минуту. Местные юниты с радостью выстраиваются в шеренги и без малейших колебаний находят путь в заданную точку. Корабли сходят со стапелей один за другим и, качаясь на волнах прозрачного океана, отправляются в дозор. На аэродромах не стихает шум винтовых двигателей. Тяжелые танки месят грязь у стен средневековых крепостей. Коммунистическая пропаганда против кунфу, хлорин против атомного оружия. Искусственно выращенная в пробирке, слегка бестолковая, игра хороша — и все же «Цивилизации» здесь куда меньше, чем в Rise of Nations. Помните об этом.



Need For Speed совершает стремительный полет с небес на землю, из штучных немецких автомастерских прямо в объятья простого кулибинского наследия. От утонченности Porsche Unleashed к быдловатой эстетике фильмы «Форсаж». Зато графика — вне критики!



Гламурная автоаркада



что

кто

ведущий гейм-дизайнер: Марсель Лефорс (Marcel Leforce)
ведущий программист: Ханно Лемке (Hanno Lemke)
арт-директор: Рик Стрингфеллоу (Rick Stringfellow)
композитор: Чарльз Динен (Charles Deenen)
разработчик: EA Black Box (www.eacanada.com)
издатель: Electronic Arts (www.ea.com)
издатель в России: «Софтклаб»

сайт игры: www.needforspeed.com
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox, Gameboy Advance
дата релиза: 27 ноября 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4 1500+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), DirectX 9.0+, 8x CD-ROM/DVD-ROM, 2 Гбайт на жестком диске.

Тошнота

Самая тупая, неблагодарная и бесполезная игра года, к несчастью, наделена неотразимой графической оболочкой. Ни один другой релиз-2003 не способен вызвать большего неудовлетворения, злости и не находящей выхода ярости. Делать подобные игры — преступление.

Александр Вершинин

Шутеры провоцируют насилие? Чушь. Немотивированную агрессию и желание причинить физические страдания вызывают аркадные автосимуляторы. Бьющийся в агонии гонщик NFS гораздо опаснее наркомана на ломке или пьяного скинхеда. Он точно знает, чего хочет. Мы удивлены, почему многочисленные американские снайперы до сих пор не добрались до дизайнеров кольцевых трасс. За эти ограждения с маленькими подлыми выступами, деревья, столбы, углы домов и опоры мостов надо мстить. Хладнокровно, безжалостно. В нас губят человеков. Нам причиняют ущерб.

Мирок с привкусом

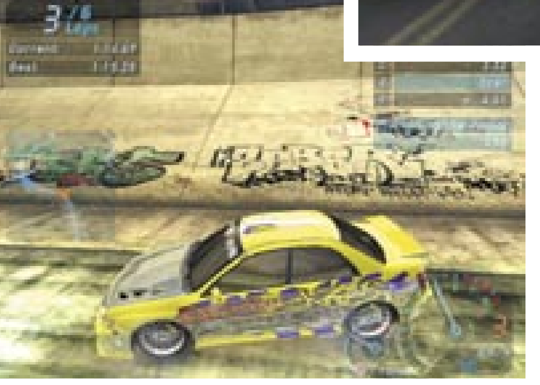
Атака ведется на всех фронтах. В людях с чувством собственного достоинства и стиля пытаются замесить мещанскую любовь не переболевших в школе «вкладышами» автовладельцев с субботней Смотровой. Побудьте-ка водилами «девяносто девятых» с затененными жирной пленкой стеклами, золотой короной на торпеде, водопроводным желобом на глушителе, финиш-флагом на крыле и голубыми огоньками на форсунках омывателя лобового стекла. NFS настаивает: «Будьте, пожалуйста, идиотами!» Мы мнемся и, кажется, не хотим, но проситель уж очень хорош собой. NFS: Underground (NFSU) наведена прямиком в пуленепробиваемые лбы любителей фильмы «Форсаж». Здесь иные ценности, и вам пора с ними ознакомиться. «Понты» решают полдела. В котировках — нарядные, увешанные, как елки, бывшие автомобили, а ныне четырехколесные костры амбиций. Любимое новогоднее дерево, кстати, самая подобающая случаю аллегория: инфантилы за рулем обожают все блестящее, мигающее химическим рейверским огоньком. Роскошный, эпатажный кич. За победу в гонках (а нужна

лишь победа, и NFSU будет мягко настаивать на реплее, пока вы не задавите соперников) отстегиваются не только деньги, новые автомобили и апгрейды основных узлов. В ходу очки «за артистичность», награда столь же сомнительная, как, скажем, «Серебряная калоша». Обитателей ночного города впечатляют: полколеса, оставленных дымным следом на асфальте, опасное «подрезание» гражданского автомобиля и попытки, подпрыгнув, превратить авто в птицу. Очков будет значительно больше, если на желтом кузове борзомобиля будет наклеена огромная шипастая фиолетовая роза, днище подсвечено золотым цветом, стекла запаяны зеленой пленкой, а крыша, капот и двери уделаны декалями с названиями фирм-производителей лучших гаек и болтов в Огайо. Из всего этого хлама складывается не что-нибудь, а водительская РЕПУТАЦИЯ. Более глубокие комментарии по теме ищите, пожалуйста, в передаче «В мире животных», где хорошо знакомый добрый голос вечно рассказывает что-нибудь о способах самцов бабуинов подманивать самок для хо-хо-хо.

Ночная палатка

Это было почти мучительно — сделаться вдруг таким твердым, таким сверкающим. Красный неон (как у девчонок в Районе) освещает трубу глушителя, ксеноновые фары, надпись «Кенвуд» над лобовым стеклом и огромное антикрыло приводят искусственный коллективный разум NFSU в троекратный щенячий восторг. Багаж быдлогонщика составляют спойлеры, клейкие художественные сопли на дверях и эксклюзивный капот: когда вы меняете VW Golf GTI на Mazda Miata на Ford Focus на Subaru Impreza на Toyota Supra, нагулянный тяжким трудом имидж переклеивается с машины на машину, обезображивая несчастных до неузнаваемости. Апгрейды существуют лишь для строки в features: не ставить их глупо, а друг от друга они ничем не отличаются. Поэтому все ночные волки чесаны одним гребнем: апдейт первый, второй, третий. Поскольку подвластным AI спортсменам традиционно наплевать, с какой скоростью ехать, радости от установки нового нитро-пака тоже никакой. Они вечно крутятся где-то рядом, то под ногами, то чуть впереди, механично создавая иллюзию единоборства. Саспенса нет. Спустя 100 треков NFSU будет отвешивать залпом два или три трека на выбор, но больше ни-ни, пока не откатаете эти. Спорадически случается «чемпионат» на много денег и без сэйвов. Этот советуем ненавидеть больше прочих. Во внутренней справочной табличке игры дотошно расписаны все ходы: за какой подвиг выдавить на свет новый автомобиль, за какой — воздухозаборник на крышу, а то и свежий стикер «Радио «Шансон». Общее настроение: вымученное. И только две очаровательные новинки спасают мозг от выпадения в защитный режим «Солдатспитслужбаидет-1». Drag и Drift, Бэтмен и Робин ночного автоспорта. Их сила в лаконичности. Их очарование в простоте.





Самое ужасное (как обычно) — врезаться в какой-нибудь неинтерактивный объект ландшафта. Например, в бортик ограждения. Фулстоп и нервный срыв.

Однажды, бросив вот здесь свое такси, пожалел. Негодяи насверлили дырок и оставили автографы.

Кроме того, это единственные режимы игры, в которых вас не выматывают до потери чувств, чтобы на финальной прямой щелкнуть по носу случайным грузовиком и попросить начать сызнова.

Прост как идея

Драг-рейсинг практикуют даже у нас на Воробьевых. Несколько автомобилей, столько же полос, огромный, с пол-экрана, циферблат тахометра и идеальная прямая асфальта. Схватка заканчивается за жалкие пару десятков секунд, но за это время организм снесет в гнездо больше адреналина, чем за шесть кругов шоссейно-кольцевой пытки. Пять раз вовремя нажать кнопку переключения передачи, мудро распорядиться нитро-впрыском, два раза уступить дорогу встречному автомобилю — и победа ваша. Что может быть проще? И сложнее. Напряжение дикое, первобытное. Компьютер — почти человек. Почему и как дизайнерам Electronic Arts дался столь совершенный мазок настоящего посреди кожзам-суеты — неизвестно. Но приятно до чертиков. Следующей базой для задушевного отдыха станет дрифт-рейсинг, террариумный симулятор московской гололедицы. Только искусный занос карается не приводом в ГАИ и разбитыми бамперами, а премиальной кучей очков. Проход в заносе всей небольшой трассы — умение, греющее организм своей кристальной честностью. И ничего больше. Наслаждаемся!

Вопрос

За что «Наш выбор»? Эффекту блюра лично. За отвагу.

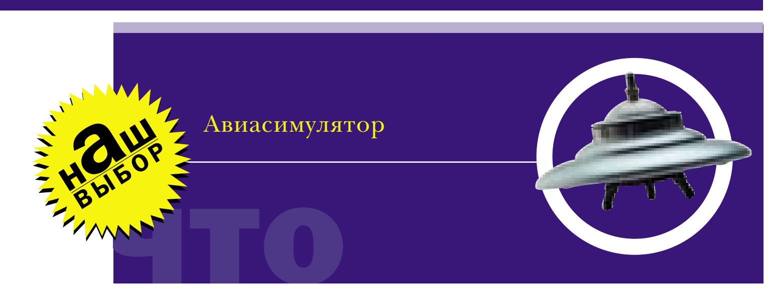
Мнение об игре

Корреспондент сайта www.ign.com со странным нерусским именем Фран Мирабелла Третий (Fran Mirabella III) очень любит новую NFS: «Рекомендую! Рекомендую всем ценителям спортивного украшения автомобилей! Фанаты стикеров! Это ваша игра! Графитчики! Почему бы и нет?! Бойтесь лишь монотонности заездов, трассы похожи друг на друга! Собственно, они и состоят из кусочков друг друга! Продавцы пластиковых воздухозаборников! Владельцы ароматизаторов воздуха «Елочка»!..» Псих.



«Lock On: Современная боевая авиация»

...Именно такая, какую ждали: со всеми плюсами, на которые надеялись, и минусами, которых боялись. Ну а шедевр... он будет завтра.



кто

менеджер: Игорь Тишин
главный программист: Валерий Блажнов
продюсер: Мэтт Вагнер (Matt Wagner)
разработчик: Eagle Dynamics (www.eagle.ru)
издатель: «1С» (http://games.1c.ru)
издатель вне России и СНГ: Ubi Soft (www.ubi.com)

сайт игры: www.lo-mac.com
платформа: PC
дата релиза: 21 ноября 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0+, 4x CD-ROM/DVD-ROM, 1,2 Гбайт на жестком диске.

Не сейчас

Революция в реактивном симуляторостроении? Почему бы и нет? Компания Eagle Dynamics создала симулятор, который по совокупности достоинств мог бы оставить далеко позади все, что было сделано в поджанре до него. О причинах сослагательного наклонения — ниже.

Ашот Ахвердян

Причина взаимных огорчений, фрустраций и прочих неприятностей, окружающих деятельность Eagle Dynamics на почве игростроения, кроется в несоответствии приоритетов разработчиков и широкой играющей публики. Авторы стараются делать и делают профессиональные продукты — где важна «начинка», глубина возможностей, проработка симуляторной части и пр. Буквально все силы сознательно бросаются именно на этот аспект игры. И именно поэтому все остальное, не касающееся собственно симулятора, оказывается проваленным. Представьте на секунду, что «Ил-2» вышел бы с внеполетной частью «Фланкера-2». Сократило бы это аудиторию? Не то слово.

В кадре

Едва ли не основной маркетинговый козырь «Современной боевой» — новая, сверхсовременная графика. Но и здесь все не столь очевидно. Наряду с немыслимыми красотами постоянно натыкаешься на вещи, которые иначе как «устаревшими» не назовешь. Скажем, очень хороши модели самолетов-участников, особенно это касается американской пары — A-10 и F-15. А вот угловатые, едва затекстуренные нелетабельные статисты выглядят просто на грани фола, контраст диковатый. Минус ли это? И да и нет. Пользоваться в реалистичном режиме во время миссии внешними видами? Да вы что... А из кокпита разглядывать вблизи вражью технику совершенно нереально. Даже ближний бой «на пушках» в наше время столь скоротечен, что...

Игровой ландшафт — Крым и западный Кавказ — еще один неоднозначный момент. Казалось бы, сделано все на запредельном уровне детализации: оцифрован каждый реальный

пригорок, реки в горах текут ровно там, где они текут на самом деле, по земле вьются настоящие дороги, склоны гор покрыты лесами, и никакого генератора ландшафтов! Прятаться в ущельях от вражеских радаров, ползком пробираться к цели и внезапно увидеть, как равнина под крылом обрывается и уходит к морю... Дух захватывает, серьезно. Но. Все эти прекрасные виды покрыты текстурами, не так уж далеко ушедшими от фланкеровских. И если с большой высоты окутанная дымкой земля выглядит сказкой, то с бреющего полета (а штурмовики иначе не живут) впечатление слабенькое. Зато шейдерно-морская гладь удалась на все сто! В неоспоримые достоинства впишем также все, что касается освещения. Замечательны и кокпиты самолетов.



Только посмотрите на детализацию ракеты!



С некоторых ракурсов игра выглядит форменной фотографией.

За кадром

Картинка, глазные сладости — все это приманка для случайных прохожих. Настоящая революция произошла внутри игры. Начнем с того, что это первый реактивный симулятор, в котором имеются управляемые самолеты обоих противников (Mig Alley и официальные аддоны к Falcon 3 в расчет не берем). Это может показаться не таким уж важным аспектом, но не торопитесь с выводами. Управляемым машинам всегда уделяется несравнимо больше внимания, чем NPC-статистам (это понятно), что приводит к очевидным перекосам в моделировании собственно боя. Игрок за долгие годы привык к роли этакого губернатора Калифорнии, командующего сверхмашиной, и многие виртуальные пилоты оказались не готовы к испытанию, которое им приготовил Lock On. «Не может быть, чтобы «наши» истребители были такими слабыми!» — таково почти единодушное мнение. О какой стороне идет

речь, зависит от языка, на котором сказана фраза. Всё, Су-27 больше не может вынести F-15 одной левой, и обратное тоже верно. Детство кончилось, добро пожаловать в суровый мир ВВС. Второй, ничуть не менее серьезный прорыв — моделирование радиолокационного поля, сделанное на принципиально более высоком уровне, нежели в абсолютно любой ранее вышедшей игре! Прежде работа с радаром заключалась в выборе нужного режима и нужных параметров. И противник оказывался как на ладони! После чего следовала неизбежная ракета в брюхо. Красота. Теперь эту джедайскую силу отменили. Даже если противник и есть в зоне охвата, вы не «обязаны» его обнаружить. Отображение максимально честное: характеристики вашего радара, эффективная площадь рассеивания самолета противника, курс, скорость и высота — как ваша, так и цели, и т.п. В итоге получается, что некоторые трудные цели, которые не хотят быть обнаруженными, зажигаются радарными метками едва ли не у самого носа; раз «застуканный» объект потом может исчезнуть; постоянное удержание захвата, необходимое для некоторых типов атак, становится не такой уж простой задачей...





Вся эта пиротехническая красота во время игры проходит стороной. Так что сначала летаем, потом смотрим записанный трек.

Сон, приснившийся во время полета пчелы, за секунду до пробуждения.

Бой

Следующий момент звериной хардкорности — поведение ракет. Принцип «одна ракета — одна цель» ракет «воздух-воздух» вообще не касается. Здесь противник выполняет противоракетные маневры не для того, чтобы потешить наше самолюбие своей несговорчивостью, а потом разлететься на куски. Нет, нынешний враг, имея возможность провести маневр и оторваться, с

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

купон участника лотереи

ФИО

Адрес | Индекс

E-mail

Телефон

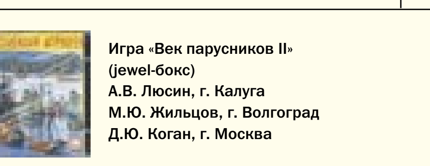
Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть главные призы лотереи, а также игры от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку "Счастливый УЧУ"!
Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — февральском (#02'2004) — номере журнала.

▲ Данный купон участвует в шести розыгрышах лотереи "Счастливый УЧУ"!

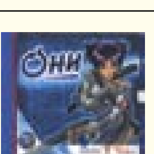


Руль Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback
Е.Н. Князев, г. Уфа
С.С. Струнина, г. Нижний Новгород
Приз предоставлен компанией «Алион» (www.alion.ru), эксклюзивным дистрибьютором Thrustmaster в России

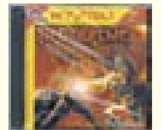
Мультимедийный комплект SVEN HT-475
М.Ю. Рябов, г. Ростов-на-Дону
Б.А. Бокарев, г. Екатеринбург
Приз предоставлен компанией «АТРИ» (www.atri.ru), эксклюзивным дистрибьютором SVEN в России



Игра «Век парусников II» (jewel-бокс)
А.В. Люсин, г. Калуга
М.Ю. Жильцов, г. Волгоград
Д.Ю. Коган, г. Москва



Игра «Они» (jewel-бокс)
Д.В. Поликовский, г. Калининград
О.В. Спицын, г. Электросталь МО
С.П. Войкин, г. Липецк



Игра «Проклятые Земли» (jewel-бокс)
С.Э. Сухоруков, г. Тында Амурской обл.
В.Н. Кузнецов, г. Кострома
А.В. Ляпич, г. Иркутск



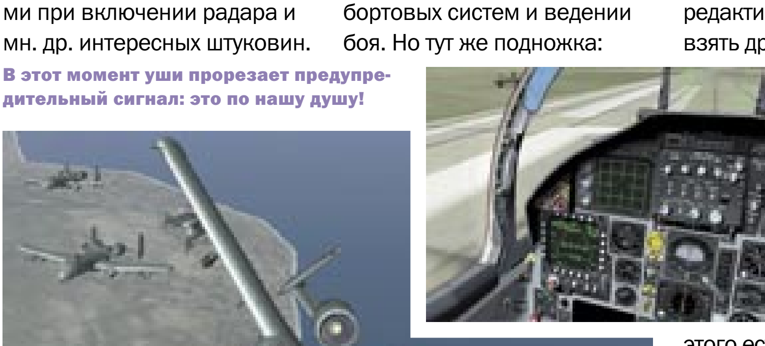
Игра «Машина времени» (jewel-бокс)
И.О. Ляшкевич, г. Новосибирск
Д.С. Гомзяков, г. Комсомольск-на-Амуре
А.Ю. Бяков, г. Киров

большой долей вероятности (на глаз — до 80%) уйдет невредимым. Это означает, что наша задача — не оставить ему никаких шансов. Настоящий воздушный бой. Появились и обещанные полноценные боевые действия наземных, а также вертолетных войск. Причем здесь нам противостоят такие же матерые убийцы, что и в «реактивном» воздухе. Вертолеты, которых танки неприятеля при случае угощают в борт, от безысходности начинают «препираться» с... штурмовиками. И ведь подчас небезуспешно! Сама игра довольно четко делится на две части: истребительную и штурмовую. На стороне первых — Су-27 и — новинка сезона — F-15C, стремительные, зубастые хозяева небес. Замечательные! Чаще всего воюют между собой и на происходящее на земле особенного внимания не обращают. Штурмовики, медленные и практически слепые A-10 и Су-25, передвигаются ползком, по техническим причинам лишены возможности четко представлять, что происходит вокруг, и способны атаковать цель только с весьма небольшого расстояния. И если пилот истребителя участвует в головокружительном боевике, то «штурмовик» снимается в фильме ужасов.

Если называть вещи своими именами, то я просто в восторге от игры. Разве что с некоторыми оговорками.

Оговорки

Релизная версия по недоделанности с легкостью может поспорить с легендарным Falcon 4. С заявленными Windows 98 игра не работает вообще. Под XP идет, но периодически устраивает перезагрузки системы, иногда при выходе из игры, иногда в момент запуска миссии. Неправильное проигрывание треков, проблемы с настройкой управления, с сохранением настроек, различные визуальные «странности» вроде заполнения кабины зелеными полигонами при включении радара и мн. др. интересных штуковин.



В этот момент уши прорезает предупредительный сигнал: это по нашу душу!

К отключению внешних видов быстро привыкаешь — из такого кокпита вылезать не хочется.

Также говорят, что игра плохо реагирует на нехватку ресурсов компьютера. Учитывая, что она делалась на вырост, сегодня редкий ПК способен обеспечить запрашиваемые мощности.

По-прежнему переживаю из-за того, что нельзя щелкать мышкой в кокпите. Сколь сильно этот шаг упростил бы управление! Сейчас же приходится заучивать астрономическое количество клавиатурных комбинаций. Обучающие миссии неинтерактивны, к тому же текст, буквально пестрящий ошибками и неточностями перевода, не проговаривается и сменяется очень быстро — приходится чуть ли не через фразу жать на «паузу», чтобы успеть все прочитать. Однако обучающие треки в целом полезны, дают основные знания о пилотировании, работе бортовых систем и ведении боя. Но тут же подножка: на диске нет электронного мануала! Странно, что издатели не понимают того, что без него полноценное управление боевой машиной НЕВОЗМОЖНО.

Кампании не динамические, состоят из заранее расписанных миссий. Само по себе это не страшно, но здесь все, что касается миссий и кампаний, — это один длинный кошмар. Понимаете ли, изготовление всего этого было отдано на откуп западным тестерам! Вы можете в такое поверить?



Результат чудовищен — нас нередко заставляют заниматься черт знает чем, предлагая миссии не то из аэрошутеров под PS2, не то из голливудских боевиков. Мало того, нам не дают следующую миссию, пока мы успешно не выполним предыдущую!! И наконец — мы не можем редактировать миссию!!! Ни взять другой комплект оружия, ни подкорректировать маршрут, ни-че-го. Причем интерфейс для всего этого есть, он открывается и будто бы предоставляет все необходимые возможности, но нужные кнопки нажиматься НЕ хотят...

После этой жути свыкаешься даже с фактом полного отсутствия кампаний и миссий для МиГ-29 и Су-33. Все это с трудом укладывается в голове. Проделать такую работу по изготовлению симуляторного движка и пустить на абсолютный самотек игровую часть?!

Сухой остаток

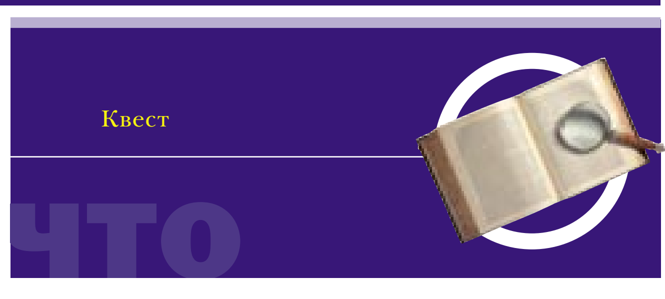
Такие игры приходят надолго, а потому судить их сразу, в момент релиза, нельзя. Выйдут патчи, исправят все-все ошибки. У нас появятся более мощные компьютеры, и утихнут жалобы на кадросекунды. Кто-нибудь возьмется и сделает интересные, правдоподобные кампании... Иначе говоря, мы верим, что все имеющиеся недостатки будут исправлены.

И вот еще что. В нынешнем виде Lock On не может серьезно претендовать на титул «Симулятор года». Но лучшим симулятором 2004-го он, надеюсь, станет.



The Black Mirror

Качественные кровавые убийства, жесткая детективная история, головоломки и задачки сверх нормы... Бок о бок с The Mystery of the Druids и Discworld Noir. Из той редчайшей породы квестов, с которыми все расправляются без солюшенов, несмотря на то что они никогда не являются ни самыми красивыми, ни самыми последовательными, ни самыми простыми.



кто

- **ведущие гейм-дизайнеры:** братья Пекарек (The Pekarek Brothers)
- **ведущий программист:** Мартин Прейслер (Martin Preisler)
- **арт-директоры:** братья Пекарек
- **сценарист:** Зденек Хоуб (Zdenek Houb)
- **композитор:** Зденек Хоуб (Zdenek Houb)
- **разработчик:** Unknown Identity (www.futuregames.cz/poselsmrti)
- **издатель:** The Adventure Company (www.adventurecompanygames.com)

сайт игры: www.adventurecompanygames.com/black_mirror
платформа: PC
дата выхода: 10 октября 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 400, 64 Мбайт ОЗУ, SVGA-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ, DirectX 7.1, CD-ROM, 2 Гбайт на жестком диске.

Кто подставил Роджера Экройда?

Эта игра с равным успехом могла выйти не в октябре 2003-го, а — с незначительными изменениями — в сентябре 1999-го или в ноябре 1997-го. Не балованные техническим прогрессом, изолированные от настоящего, существующие как бы в мыльном пузыре, квесты всегда оказываются не к месту и не ко времени и, естественно, обносятся всевозможными «Нашвыборами». Маша Ариманова

Но они и не нуждаются в наградах. «Наш выбор» — сам по себе метка, мертвая привязка к определенным обстоятельствам, условиям развития жанра, цепь с ядром прогресса на конце. The Black Mirror разрабатывали, по большому счету, четыре человека с причудливо перепле еще, скажите на милость, вы найдете композитора, который бы писал диалоги?). Не обращая внимания на то, в каком направлении и как меняется мир, они делали свое дело и делали его очень, очень, очень здорово.

Имя на могиле

«Черное зеркало» хвалят за многогранный труд художников, за сработанную дедовским способом, но оттого не менее захватывающую анимацию и погодные эффекты (не знаю, что тут больше действует — какой-то очень неприятный на вид дождик, пронизывающие звуковые эффекты или все-таки крайне выразительно натянутый на уши Самуэля Гордона капюшон), за оркестр, играющий, как в последний раз на «Титанике», за верность традиции и канонам... А мне больше всего по душе неуязвимость «Зеркала». Можно ли сказать плохое слово о схеме, которой разработчики не только пользовались десятки раз, но и будут, даст бог, злоупотреблять еще десятки

в необозримом будущем, когда у нас от The Black Mirror останется только смутное, но донельзя приятное, как и от предшественников, воспоминание?
Сказать плохое о «Зеркале» — оскорбить квест как жанр. Игра не пытается утаивать минусы (все недостатки жанра, и написано о них больше страниц, чем есть в Библии), напротив, мечет их публике в физиономию, точно отравленные сюрикены, строит геймплей на триггерах и принципе «последний клик откроет истину». Она парирует плюсами (все достоинства жанра — больше страниц, чем в собрании сочинений Шекспира) с небрежным, даже скучающим видом, заставляющим поверить, будто квест, полностью сосредоточенный на том, что и делает квест квестом — СЮЖЕТЕ и ЗАДАЧАХ, в наше время (да и в любое время вообще) есть вполне обыденное явление, а не исчезающая жар-птица. Дикими темпами исчезать она, кстати, принялась незамедлительно после возникновения.

Однажды в готике

Итак, СЮЖЕТ и ЗАДАЧИ. Неужели так трудно построить квест с нормальным первым и более-менее компетентными последними? Ведь на эти вещи не влияют ни бюджетные ограничения, ни доступ к двигателям по лицензии или профессиональному студийному оборудованию для звукозаписи (которого, между прочим, у Unknown Identity не имелось) — покажите мне прейскурант на проявления здоровой фантазии и уместный юмор, прайс-лист на совместный и индивидуальный креатив или лицензированный движок нагнетания неспокойной атмосферы повести с привидениями в условиях одной отдельно взятой антиготической комнаты?! Но — да, трудно. Нечеловечески. Балансировка внутренней логики квеста — процесс не менее мучительный, чем уравновешивание составляющих экономической стратегии или сложнейшей ролевой игры...
«Черное зеркало» надежно подвешено в туго натянутой паутине триггеров. Самое ужасное преступление в местном уголовном кодексе — это недоклик, недобитая контрольным нажатием правой (не левой!) кнопки активная точка на экране. За это страшно карают полным игровым омертвением. NPC впадают в оцепенение, перестают функционировать аттракционы на карте, и даже таящееся за экраном и следящее за каждым движением Самуэля Мировое Зло начинает, кажется, зевать от скуки только потому, что на мутной воде фонтана или темном уголке кладбища было кликнуто не трижды, а дважды. Выхватываете из речи бармена, любителя подпустить тумана, намеки до того, как он ухитряется закончить фразу? Вы — ветеран пиксель-хантинга, шестым чувством улавливающий невидимый ключ от особняка на столике в дальнем углу экрана? Не задумываясь складываете фотографию из шестидесяти клочков или побеждаете в игре «пятнадцать», использующей вместо цифр знаки Зодиака (без таких знаний в наши дни в квесты и соваться не стоит)? Не волнует. Существует единственная правильная последовательность нажатий, действий, посещения локаций. Грубо говоря, кликнули на одну активную точку — на картинке появились еще три. Кликнули на каждую — на карте высыпало целое созвездие... И так далее. Так вот «Зеркало» работает. Взаимоотношения Самуэля и интерфейса брутально честны — сам он пальцем не пошевелит, чтобы достать ключ из кармана (будет только бубнить: «да, я могу открыть эту дверь, потому что в кармане у меня лежит ключ от нее»), и, отличаясь редкой для квестового героя разборчивостью и педантичностью, не возьмет ни одного предмета, для которого не просматривается светлое логическое будущее. Задачку типа «проткнуть прутом бочку, чтобы откатить ее с крышки люка в полу, привязать веревку к люку и вагонетке, отключить ручной тормоз на вагонетке и открыть наконец-то чертов люк» в The Black Mirror нельзя решать с конца. Более того, вам придется сперва обратить внимание Гордона на люк, затем обязательно попробовать открыть люк самостоятельно, после чего придирчиво осмотреть вагонетку. Кто знает, вдруг ее колеса блокируют не тормозные колодки, а незримый демон-убийца?

Быть похороненным заживо в непогоду при полной луне! Можно ли представить себе лучшую смерть для героя мистического квеста?

Мрачная готика не обходится без посещения заведений подобного рода. Гордон сюда практически как на работу ходит (и ползает туннелями).

Мнение об игре

«В большинстве европейских квестов — и в The Black Mirror особенно — в «актеры», похоже, берут любого, знающего английский в пределах школьного курса! Вот вам прекрасный пример того, как мерзкая озвучка сама по себе делает квест неиграбельным. Писательство тоже не фонтан. Почему все персонажи только и делают, что соглашаются друг с другом? Почему они каждый раз театрально объявляют, куда и зачем направляются?!» — растаптывает игру Скотт Осборн (Scotte Osborne) с сайта GameSpot (www.gamespot.com), явно не читавший английских детективов. Ну к портретам-то на стенах зачем придираться? 5,5 из 10.

Вдобавок правила игры иногда меняются: Сэм может в полной темноте разобраться с тремя рычагами генераторной установки (их местоположение — целиком на нашей совести), но наотрез отказывается иметь хоть что-то общее с такими же тремя рычагами механизма управления подъемником без набора инструкций по эксплуатации. Добрая четверть первой главы угроблена на поиски фотоаппарата, кассет с неиспорченной пленкой и места ее проявления (еще и реактивы надо добыть) — все ради фотографирования каббалистического символа на месте преступления... К третьей главе Самуэль вдруг начинает эти символы без проблем срисовывать собственноручно. Что за комиссия?.. Безнадежное занудство авторов? Нет, как раз наоборот: настоящий квест, где мы остаемся наедине с хищными беспощадными вопросами. Через задачки «Черного зеркала» нас прокручивают, как через мельничные жернова, сами по себе они отнюдь не гениальны, но в комбинациях производят ошеломляющий эффект. Сидящему на строгой современной квестовой диете «найти комбинацию к сейфу и полчаса мучить пазл на шкатулке внутри» человеку вдруг предлагают решать по десять-пятнадцать проблем и проблемок в минуту. Логический обвал. Нашествие разумной жизни.



Сумасшедший, конечно же, точно знает, зачем и почему. И не стесняется делиться сведениями со всеми окружающими.

Каждое из множества хранилищ истлевших предков, оскверненных Самуэлем, помимо вышеупомянутого истлевшего предка, в обязательном порядке укомплектовано Ключом и Летописью со страшной тайной. Эти высокие стандарты, конечно, были заложены фильмом «Индиана Джонс и последний крестовый».

Взамен у нас просят немногое: принять авторский образ мысли, не забегать вперед и изучать замок на решетке, перед тем как лихо выпускать по нему предпоследнюю пулю из револьвера. Потому что, поверьте, последняя вам ой как понадобится.

Будь ты проклят

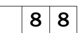
По сценарию скажу одно. Безупречная литературная работа. Идеальная концовка. Тщательно выверенная продолжительность. Старый мистический триллер (см. «Собаку Баскервилей» и «Историю Декстера Чарльза Варда») возвращается.



Символ всего квестового. Любопытство сгубило не одну сотню Габриэлей, Джорджей и Самуэлей. Хотя и не всегда таким вот образом.

Угробили обязательных сэра Вильяма, маленького мальчика и садовника, который знал слишком много; оторвали голову почтенному медицинскому светилу; другому медицинскому светилу, заведующему областной психиатрической лечебницей, тоже не слишком повезло — один из его пациентов повесился (?) в собственной камере; за неверные шаги трагический герой С. Гордон оказался сожран волками, погребен заживо, пару раз декапитирован и даже поражен автоматической пикой в глаз... Квота выбрана! Вскрыто рекордное количество могил и семейных склепов, исследованы канализационные коммуникации всех видов, заботливо выложен узор ложных улик (люблю сбор волосков с обиталищ подозреваемых и их сравнение под микроскопом!), в их ворохе укрыты ключи истинные, по которым можно вычислить личность убийцы задолго до кульминации (классическое, заметьте, выбалтывание смертельно важных сведений на исповеди). Кое-какие намеки содержатся даже в названии игры (как, впрочем, и в заголовке этой рецензии... нет?). Диалоги изумительны — это легко опознаваемый язык английского сельского детектива, этакая Агата Кристи на стероидах. Да, и тот печальный случай, когда уровень печатного текста во много-много раз превышает качество его изложения.

Интересно, что местами The Black Mirror настолько параллельна обласканной нами The Mystery of the Druids, что начинаешь уже не просто страдать дежа-вю, а путать сюжетные ходы. При этом я абсолютно уверена, что авторы «Зеркала» не играли в «Друидов» и, скорее всего, не слышали о них (хотя бы потому, что «Черное зеркало» начали разрабатывать за год до). Парадокс. Но, в конце концов, писали же одновременно Говард и Лавкрафт о мерзких чешуйчатых змеелюдях?

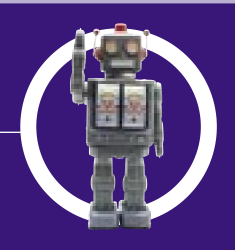




Warlords IV: Heroes of Etheria

После некоторых раздумий Warlords IV решает держаться корней. И правильно делает.

Походовая стратегия



ЧТО

КТО

ведущий гейм-дизайнер: Стив Фокнер (Steve Fawkner)
ведущий программист: Дин Фармер (Dean Farmer)
арт-директор: Джанин Фокнер (Janeen Fawkner)
сценарист: Стив Фокнер (Steve Fawkner)
композитор: Стив Фокнер (Steve Fawkner)
продюсер: Стив Фокнер (Steve Fawkner)
разработчик: Infinite Interactive (www.infinite-interactive.com)
издатель: Ubi Soft (www.ubisoft.com)

сайт игры: http://warlords4.ubi.com
платформа: PC
дата релиза: 20 ноября 2003 г.

Системные требования

Windows 9x/ME/2K/XP, Pentium III 450, 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0, DVD-ROM, 1 Гбайт на жестком диске.

Ход без конца

Некто Стив Фокнер живет на обратной стороне Земли и вот уже тринадцать лет подряд делает одну и ту же игру, которая называется Warlords. Для того чтобы выпустить очередную ее версию, ему пришлось потратить тысяча восемьсот тридцать дней, основать новую компанию, переехать в большой, неспокойный Мельбурн и отказаться от всего, что обещали прессе врио волшебника.

Олег Хажинский

Что есть Warlords сегодня? Ученые не могут прийти к единому мнению. Говорящая мумия, заключенная в саркофаге общего пользования? Высушенный ветрами памятник самому себе? Эликсир божественной мудрости с просроченным сроком годности? Источник энергии «ци», плавающий в киноварном поле тремя пальцами ниже пупка немолодого уже гражданина Австралии? Сложно, очень сложно дать однозначную оценку.

История л.

Первичные «Варлорды» были собраны из отходов шестиугольно-варгемейрского производства австралийской сборочной линии SSG в самом начале 90-х и очень быстро оставили своих милитаристических братьев в туманной дали. Не то чтобы в те времена не было других предложений для повернутых на фэнтези стратегов — были, и еще сколько. Игра Warlords в меньшей степени напоминала конструктор Lego для бородатых детей — границы между шестиугольниками, условно выражаясь, оказались стерты в ней до такой степени, что люди смогли поверить в происходящее. Отточенный баланс сил и злой, военной сборки AI стали непременным дополнением к визитной карточке серии.

Новая версия выходила раз в три года, а томительные паузы заполнялись аддонами и «делюкс»-выпусками. В конце девяностых сериал начало знобить. SSG бросает свои лучшие дизайнерские силы под командованием Стива Фокнера на открытие дочернего RTS-предприятия под названием Warlords BattleCry. Новой игре не удается сколько-нибудь сдвинуть с пьедестала произведения Blizzard и Westwood, однако свою аудиторию BattleCry находит. Продолжение классической серии тем временем откладывается. Новая команда разработчиков, объявив о начале работ еще в 1999 г., раздает авансы направо и налево. Игровая механика в стиле агрессивного минимализма не менялась в течение многих лет. Застой или стабильность? Свежеиспеченные идеологи Warlords IV обещают ввести в игру детализированные тактические сражения, возможность развивать города, центрального персонажа (как в РПГ) и много что еще. Кошмар, грядут перемены!

Четыре года разработчики живут под неподъемным грузом «повышенных обязательств». В начале 2003-го Стив Ф., ведущий дизайнер серии, делает SSG ручкой, а вместе с ним хлопают дверью ключевые варлордознатцы. За это SSG дарит Стиву долгострой Warlords IV — и меньше чем через год он завершает проект, к старту которого не имел ни малейшего отношения.



Встроенный редактор кампаний позволяет создавать собственные сюжеты и опробовать их на друзьях — W4 поддерживает все режимы многопользовательской игры: от обмена ходами по электронной почте до UBI.COM.



Как и было обещано, в игре появились полномочные альтер-эго игрока и площадки под городскую застройку.

Во время сотворения собственного Полководца рекомендуем не комплексовать и смелее обращаться с настройками. Скажем, этот крепкий молодой человек вполне может оказаться друидом-каратистом.

На перепутье

Ситуация непростая: с одной стороны, поклонники ожидают увидеть в новой версии давно обещанные изюминки; с другой — антипод Фокнер с ужасом понимает, что «новая, обогащенная витаминами» четвертая часть превращается в неподъемную и, скорее всего, провальную игру. Ведь если игрок будет тратить по пять минут на каждое «тактическое сражение», то каждая миссия растянется на десятки часов! Это будет что угодно, только не Warlords!! И тогда Infinite, новая фокнеровская команда, безжалостно избавляется от балласта: вдумчивые тактические баталии заменяет Speed Tactical System — простая карточная игра, которую при известном желании можно сравнить... нет, не с Magic — с «пьяницей». Или с боем гладиаторов по системе «Last stand». Игроки по очереди выталкивают на поле брани армии, которые либо побеждают соперника и выходят в следующий раунд, либо гибнут. Ситуация несколько усложняется за счет сорока дополнительных возможностей у разных персонажей, например: лучники из безопасного укрытия поливают стрелами врагов, друиды лечат раны очередного «гладиатора», и т.д. Кроме того, незримо присутствующий главный герой имеет возможность корректировать ситуацию с помощью волшебства. Но вместе с новообразованиями «Варлорды» избавляются, кажется, и от некоторых фрагментов собственного скелета: герои разучились творить заклинания; дипломатическая система ушла в небытие — вступая в битву, все участники по умолчанию находятся в состоянии войны друг с другом, и это навсегда; невозможно устанавливать уровень AI для каждой стороны побоища; управляемые компьютером военачальники разучились сдаваться в плен (дерутся до последней капли цифровой крови)...

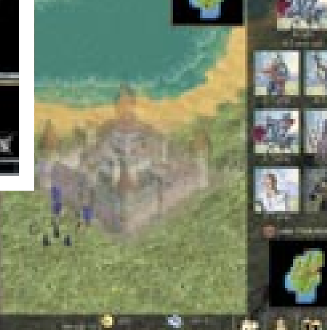
Счет побед

На другой чаще весов, помимо чудодейственной «скоростной тактической системы», вольготно расположились бессмертные полководцы, полномочные представители игрока на суверенной территории Warlords IV. Перед началом партии нас просят теперь определиться с про-

фессией аватара, выбрав основную и дополнительную «способности» в произвольном сочетании. Генерация персонажа — занятие увлекательное, могущее привести к непредсказуемым результатам. Так появляются на свет Черные друиды, владеющие искусством некромантии и магии природы, которые ведут в бой полчища... гномов. Фантазируйте, сочетайте, экспериментируйте!



Прячьтесь, кто может! Знаменитая «скоростная тактическая система»! Мы опробовали ее в действии и можем сказать, что... она действительно очень быстрая. И местами весьма тактическая.



Игра Warlords IV покоится на тех же китах, по которым ползала десять лет назад. Память тела не дает забыть базовые движения...

Рукотворный командующий по большей части сидит в замке, своего тела не имеет, путешествовать по сказочной стране не может, нуждается в гарнизоне охраны. Основное занятие — изучение заклинаний из волнующе обширного списка. Некоторые магические формулы даются аватару за пару ходов, другие же требуют его концентрации на протяжении десяти и более местных весен.

Планирование учебного процесса — часть выигрышной стратегии, как и четкое понимание основ комбинирования армий. Хороший игрок в Warlords что твой бармен — должен владеть секретом составления идеального коктейля из доступных ингредиентов. Правильно подобранные персоналии усиливают достоинства друг друга, в то время как беспорядочные, второпях выстроенные связи лишь ослабляют отряд.

После каждой партии в «пьяницу» армии прибавляют в уровне, а игроку предоставляется почетное право самому выбрать бонус к их атрибутам. Через два-три сражения отправлять бывалых на верную погибель (а без потерь не бывает победы) становится до слез жалко. А что делать? Впрочем, есть в игре и местный рай. Лучшие из лучших получают право проследовать вместе со своим Господином в следующую миссию.

Гидра-убийца

Несмотря на «обновленную графику» и «гибридный 2D/3D-движок», Warlords IV смотрится гостем из прошлого. Вечному конкуренту, сериалу Heroes of Might and Magic, в том же возрасте удается выглядеть куда более привлекательно. Возможно, арт-директору Infinite (по совместительству супруге Стива Ф.) стоит все же больше времени посвящать дому и детям?

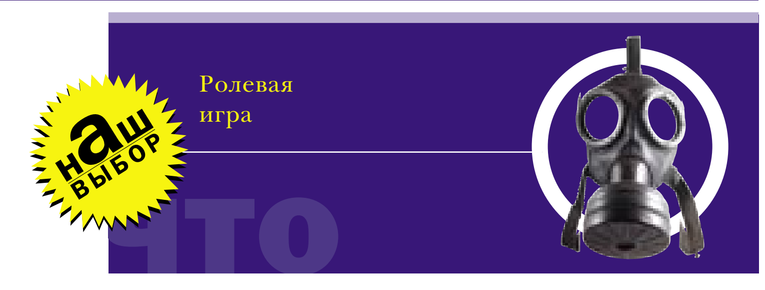
Оперативность, с которой новая команда готовила проект к выходу, привела к появлению нескольких досадных ошибок: скажем, в игре забыт «туман войны», а игрок имеет возможность беззастенчиво изучать содержимое «стеков» вражеских армий. Баланс сил, ранее идеальный, в Warlords IV оказался далек от совершенства. Игроки вовсю эксплуатируют армии непобедимых гидр и, бывает, злоупотребляют вампиризмом. Лафа, по заверению издателя, закончится с первыми патчами. Что же останется?

Седая стратегическая игра, которой хватает сил сохранять себя в течение полутора десятков лет. Сменив несколько шкур, Warlords IV сейчас едва ли не проще, чем в 90-м. Мы нажимаем кнопку «конец хода» и смотрим, как по экрану растекается тонкая красная линия. Расслабьтесь. Знаменитый AI австралийского производства не спешит. Некуда. Незачем.



Star Wars: Knights of the Old Republic

Первая, единственная и лучшая РПГ на тему Star Wars. Чрезвычайно тонизирующее соединение пеплум-сюжета, марафонской длины и исключительной красоты спаррингов. Джедаи инклудед!



кто

ведущий гейм-дизайнер: Джеймс Оулен (James Ohlen)
ведущие программисты: Дэвид Фолкнер (David Falkner), Марк Брокингтон (Mark Brockington)
арт-директор: Дерек Уоттс (Derek Watts)
композитор: Дэвид Чен (David Chan)
разработчик: BioWare (www.bioware.com)
издатель: LucasArts (www.lucasarts.com)

сайт игры: www.lucasarts.com/products/swkotor
платформа: PC, Xbox
дата релиза: 5 декабря 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1600+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), OpenGL 1.4-совместимый PCI- или AGP-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ и поддержкой T&L, DirectX 9.0b, 4x CD-ROM/DVD-ROM, 4 Гбайт на жестком диске.

От Луки

В начале сотворил он бумажный космос и пластмассовые кораблики. И увидел, что они хороши. И тогда создал он лазерные мечи, Люка, Хана, Чубакку и человека с черным вейдром на голове. И назвал он первое четвертым, а четвертое впоследствии получилось первым. Весь мир согласился, что это очень хорошо. Так совершена была Оригинальная Трилогия и все, что после. И хорошо! Александр Вершинин

На семьдесят три названия КИ с логотипом «Star Wars» приходятся лишь две РПГ — обе датируются только что уснувшим две тысячи третьим. За двадцать один год SW-генезиса на ПК никто и никогда не отваживался раззявить кусачее отверстие на созидание РПГ в околобиблейской вселенной им. Джорджа Лукаса. Кроме канадской Bioware, совершившей натуральный Гражданский Поступок. После Star Wars: Knights of the Old Republic (KOTOR) ей не страшно заказать ролевые приключения назаретянина из Вифлеема с выбором light side/dark side на каждом шагу: висеть или не висеть, воду в вино или вино в воду...

...И Bioware образовала из Первоисточника всех животных полевых и всех птиц небесных, всех джав и хатт, и привела их к человеку, чтобы видеть, как он раскроет пошире глаза, умилится и назовет их своими именами... (И стало так.)

Мизансцена

Канадские лекаришки проделывают с публикой фокус, известный еще кудесникам-волхвам, демонстрировавшим плебсу череп Иоанна-крестителя в возрасте двенадцати лет. Дал.-дал. галактика 40 веков назад — те же Star Wars, только со свободными героическими нишами святых Люка и Ко. Почему бы вам не примерить амплуа с их плеча, драгоцен-



Охота на ранкоров с железными прутьями всегда заканчивается трагедией. Один из героев уже совсем-совсем мертвый.

Перед тем как вооружать всех желающих настоящими лазерными мечами, старина Лукас посоветовал помучить новобранцев каленым железом.

ный читатель? Места иудушек Анакина и Палпатина прикрыты синонимичными им персоналиями, а Ebon Hawk вызывает недетское гуканье заимствованными у сами-знаете-чего обводами. Старую Республику мучают боли в области темной стороны. Очередное стихийное выступление Ситхов возглавляет одиозная парочка: один в черном с головы до пят, второй сверкает железной челюстью. Последний вскоре обнаруживает способности Щелкунчика и немедля раскусывает родного повелителя. Предположительно, насмерть. Все это время обнаруженная деятельным дуэтом космическая молотилка, осколок сгинувшей цивилизации, исправно печатает космодоллары на нужды темной стороны. Республика пребывает в унынии.

Церберы вечных человеческих ценностей традиционно представлены черным стариком, белым стариком и маленькой волосатой жабой неизвестной расовой принадлежности, в которой мы с легкостью узнаем копию мастера Йо. Халатик тот же. Джедаи на Дантуине занимаются улаживанием феодальных ссор. Фермы подозрительно похожи на домик Люка С. Планету-город Тарис можно счесть протезным Корусантом. На Татуине проводятся гонки на реактивных байках и охотятся на мычащих песочных человеков. Всеобщие любимцы джавы в маленьких монашеских капюшонах в ассортименте. Родная планета вуки со сложным именем Кашыыык беззастенчиво неволит пересмотреть Часть Шестую и вспомнить пушистых плюшевых медвежат чем-нибудь тихим и добрым. На Yavin снова чудаки. Планета Коррибан обзавелась целым зоопарком темных джедаев. Вот такая букварная география! (И хорошо.)

...И благословил их он, и сказал им: плодитесь и размножайтесь, и наполняйте землю, и обладайте ею, и владычествуйте над рыбами морскими, и над птицами небесными, и над всяким скотом, и над всяким животным, пресмыкающимся по земле, даже если ползет гад Джабба.

Исход

Затем полученной SW-идиллии сделали укольчик. Хоп! И заморозочка пошла. Все вышеописанное лицензионное на глазах одеревенело, затем окостенело и наконец стало нерушимым, как Союз Советских Социалистических. «Перед тем как запускать в KOTOR психов-игроков, убедитесь в полной бесконтактности игрового мира!» Теперь даже победительная лучистая энергия лазерного меча не поцарапает казенное добро (ландшафт, двери, NPC), не будь на то специального разрешения дизайнеров. Вселенную сначала надежно ограждают от вандалов, заряжают триггерами и скриптами и лишь затем запускают в полученную резервацию группу хмурых действующих лиц. Главное лицо по-водевильному ничего не помнит. «Ты мой сосед по банке! — заявляет ему республиканский служивый. — Только мы никогда не встречались из-за разнорядицы в сменах.» Зритель безотложно проникается судьбоносной подозрительностью относительно клубящегося плотными парами собственного прошлого. Странная телепатическая связь с джедаем женского пола, сны о предводителях Ситхов, Force Affinity и гротескные рассказы компаньонов призывают подозревать самого себя в потенциальном величии и спорадически раздуваться до размеров маленького цеппелина. Эпика лезет в лицо и временами мешает дышать. Напарники висят Анной на шее. Невротичный республиканский пилот-истребитель путается в собственном нытье, наемник хамит, вуки и вовсе отрывисто посылает во всех мыслимых направлениях. Джедайские девицы то славят, то заунывно учат жить. Робот-инженер глупо пищит. И лишь драгоценное приобретение, профессиональный андроид-ассасин, всегда ведет себя адекватно ситуации. Если наделить кусок железа хитромудрием, изворотливостью, снобизмом, зарядом желчи и сучепотрошиной мерзопакостностью

характера, получится как раз HK-47, отрицательно заряженный боевой робот с почти говорящей фамилией. Это отвратительное существо беззастенчиво крадет все выкидные реплики в KOTOR — и мы его любим. «Ненавижу эти мешки с костями, мясную пустоту, — доверительно сообщает распоясавшаяся шелесяка оторопевшему от удивления охотнику с Татуина. — На твою судьбу мне совершенно наплевать. Все люди — полные придурки... ну, за исключением моего возлюбленного хозяина. Ха! Ха! Ха!» Нет, действительно забавно! Не вошедшие в активную тройку приключенцев надежно хранятся в трюме любимой мобильной базы, предшественницы Millennium Falcon, Ebon Hawk. Каждого из них, на манер Planescape: Torment, можно раскрутить на сюжетную линию. Что только приветствуется — кабы не определенная навязчивость их излияний. Тем более что время от времени шуты-ведомые перехватывают горло скриптом и устраивают парное катание, по-свойски разбираясь друг с другом острым метким словом. Вы вольны разнимать или науськивать, по настроению.

...И спросил он: кто сказал тебе, что ты наг? Не ел ли ты от дерева, с которого я запретил тебе есть? И ответили ему: жена, которую ты мне дал, она дала мне от дерева, и я ел.

Притчи

Корабль — просто находка. Этим рычагом чудо-сценаристы KOTOR то и дело бьют в ребро: «Не спать, хозяина!». Вот исчезает бортовой НЗ. Кто хомячит? Разумеется, несмышленая девчонка лолитовской стати с манной кашей во рту вместо общечеловеческого английского. Обучение протагониста ломаному детскому языку — уже номинация на самый яркий и неожиданный квест в РПГ за последние пару лет. Не успели вытрясти из салона погремушки, как на борт уже впихивают ящик, полный каких-то недосуществ, то ли анимированных ластиков «Кох-и-Нор», то ли коровьих эмбрионов. Твари гоняют чехарду по коридорам, ласково глядят в глаза, мычат и совершенно не дают функционировать. Приходится травить. За бортом мини-квесты сменяются мини-играми. Варианты разнообразны: карточная, аркадно-гоночная и даже файтинг с опцией «вусмерть». А вот до замены классических «FedEx»-квестов чем-нибудь послаще Bioware и LucasArts не додумались даже вместе. Игропроцесс по-прежнему слагается из миграций между переговорными пунктами и попутного избавления окрестностей от неблагодушно настроенных архетипов. Причем дорога вперед по древу сюжета всегда едина, но подкорку пудрят сюжетом столь умело и легко, что сопротивления такой моногамии вы практически не выказываете. Компактные игровые карты более чем обильно умаслены говорливыми NPC, компьютерными консолями, пригодными для взлома, или ящичками с пожитками. Поочередное ознакомление со всеми этими замечательными малостями практически не набивает оскомину. Скрипты на движке то и дело перехватывают героическую группу на лету — чтобы скормить очередного просителя. К слову, градусник «плохо-хорошо» теперь охотно ходит в обе стороны от нейтрального нуля, и при особом желании квест может быть разрешен грубо и жестко, с призовыми Dark-очками и, чаще всего, развязкой боем. Единственно вопрошаем, Господи: ну почему бы кое-кому наконец не оставить воспитательную мину в ближайшей сточной канаве и не сделать негативные концовки столь же интересными, как и приторно добротворные?

...И весь тук его вынет из него и сожжет на жертвеннике, и сделает с тельцом то, что делается с тельцом за грех. Так должен сделать с ним, и так очистит их священник, и прощено будет им.

Втроем на старейшину — это по-ситховски подло и совершенно нечестно. С другой стороны, незачем воровать честных джав!

Песнь песней

Многотомное KOTOR-сооружение венчается беспардонной и хлесткой боевой системой. D&D для джедаев? Вот именно. Бластеры, гранаты и традиционно слабенькая в SW Force-магия тушуются и делают шаг в тень при первом намеке на лазерный меч. Праздник воцаряется, едва в каждой руке обнаруживается по колюще-режущему предмету, пусть даже и не лучевого свойства. Схлестывания эго происходят по образу и подобию Neverwinter Nights, в реальном времени, но стандартная опция паузы довооружена стеком для нескольких команд. Хотя в дополнительном программировании войска вовсе не нуждаются, и вам остается лишь отстраненно указывать одну цель за другой, по мере надобности скармливая питомцам незаменимые в бою полевые аптечки.

Да, фехтование полностью автоматизировано. Да, набор анимаций ограничен и вскоре будет знаком чуть больше, чем хотелось бы здравому смыслу. Зато впервые в истории ПК вы можете отнять у врага Short Lightsaber и пустить ее в дело, извлечь из рукояти собственного оружия положительный желтый кристалл и вставить нехороший красный, проапгрейдить двусторонний лазерный посох с помощью найденных в глубокой пещере призм и с шикарным шипением провернуть полученную красоту над головой. KOTOR можно обвинить во многих мелких грехах, но не в смертельных: слюнтяйстве или попсовости. За что ей полагается наша целомудренная редакционная любовь.

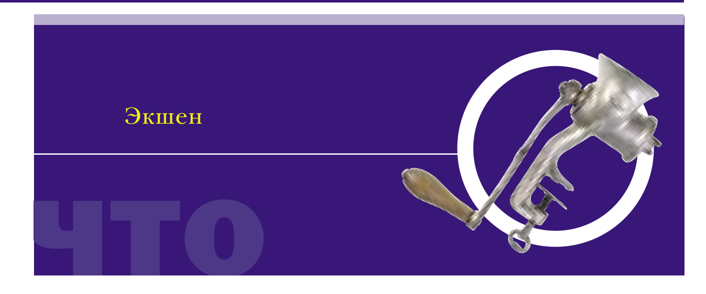
(И стало так.)



The Lord of the Rings: The Return of the King

Однообразное и насквозь пропахшее консольным духом маппет-шоу в кинодекорациях. Беспрецедентный по динамике массакр с вгоняющим в благоговейный трепет видеорядом. Тем не менее... вы все равно, увы, будете в это играть.

Экшен



ЧТО

КТО

ведущий гейм-дизайнер: Крис Треммель (Chris Tremmel)
ведущий программист: Марк Дэвид (Marc David)
арт-директор: Маргарет Фоли-Мове (Margaret Foley-Mauvais)
сценарист: Майкл Бекер (Michael Becker)
композитор: Говард Шор (Howard Shore)
разработчики: Srormfront Studios (www.stormfrontstudios.com)
издатель: Electronic Arts (www.eagames.com)

сайт игры: www.eagames.com/official/lordoftherings/returnoftheking
платформа: PC, Xbox, PlayStation 2, GameCube, Gameboy Advance
дата релиза: 6 ноября 2003 г.

Системные требования

Windows 9x/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1, 8x CD-ROM/DVD-ROM, 2 Гбайт на жестком диске.

Fade to black

Три роханских лучника пускают по кругу вовсе не табаком пахнущую самокрутку. С башни, которую они столь основательно оккупировали, открывается, пожалуй, лучший вид на поле брани. Прямо царская ложа.

Илья Мякишев

Уже помутневшими глазами наблюдает троица за прибытием Гэндальфа Белого...

Битва за Хельмову Падь

ПЕРВЫЙ (*выпустив почти идеальное кольцо дыма прямо в рот Второго*). ...все-таки он замечательный, этот старикан. Пустозвон и позер, но... ему я прощаю.

ВТОРОЙ. «Волшебник не опаздывает и не появляется раньше, чем нужно!» Да, выпендриться дед любит. Смотрите, с каким пафосом лезет в самую мясорубку! Сейчас полетят клочки по закоулочкам! Уж он покажет этим гнидам! Дед, врежь им!! Натяни им глаз на пятку!! Орков на мыло, Джексона в губернаторы Аляски!!! Тьфу, черт... а вот и Гимли (*неприличный жест в сторону суетливого сучковатого замухрышки, неожиданно возникшего рядом с седым атлетом*). Карла бородомордая, любимец нашего абортария...

ПЕРВЫЙ (*закашлявшись от возмущения*). Сам ты карла! Гном он, гном! Сколько можно повторять. Ты хоть в программку иногда заглядываешь?

ВТОРОЙ (*осторожно принимая самокрутку из рук Первого*). Знаю, что гном... Только не похож ни фига... Костлявый и мурло. Настоящий Гимли другой. (*Мечтательно.*) Совсем-совсем!

Внизу, на поле боя, гном Гимли назойливо крутится вокруг увлеченно разделывающего орков волшебника, что-то крича тому в самое ухо.

ТРЕТИЙ (*выпучив глаза*). Слышите, что орет этот бездарь?! «Возьми-ка парочку вот этих, лады?» — это он, пигмей, самому Гэндальфу! Кто автор текста?! Ух, нелюдь, так бы и пристрелил... (*Делает вид, что прицеливается в продолжающего бесновато скакать и покрикивать несуразное гнома, время от*



Сэм, бормоча под нос изысканнейшие хоббитские проклятия, выходит вперед и начинает уверенно рубить орков в мелкую крошку.

времени вспоминающего, впрочем, о своем топоре.) Кто так топор держит, остолоп! Лучше деда прикрой и переставай, переставай трындеть, скотина!.. Раскомандовался... Слышите, о чем поет? Ты, грит, бей их быстро. Я, грит, предлагаю тебе скоростную атаку. А против щитов, грит, используй эти... неистовые удары... Шиза! За каким старик его терпит, никто не знает? И кто, кто это сочинил?!

ПЕРВЫЙ. Ну хватит про гномика. Совсем затерроризировали. Давайте лучше Гэндальфа... обсудим. (*Приложив к глазам театральный бинокль, не без гордости смотрит на снимающего с врагов стружку волшебника, с лица которого не сходит какое-то праздничное выражение, переходящее в подлинно триумфальное, с налетом святой мстительности, когда под раздачу попадают сразу несколько врагов, несколько десятков врагов, несколько сотен...*) И при этом он както умудряется не задеть Гимли... Нет, ребят, был не прав — первостатейные чудеса творит старик. Большой художественной



Гэндальф весело швыряется сгустками невразумительной, но явно электронного происхождения энергии. Орки с недоумением умирают.

силы комик! Что значит старая австралийская трэш-школа! То этим... как его... митрандиром семерых пенетрирует, то посохом двадцатерых приложит. Интеллигенции нравицца, правда же?

В это время чародей-ветеран молодецким ударом опрокидывает наземь последнего врага. Позевывая, делает пару изящных па, подпрыгивает, кружится на месте и резко вонзает меч точно в сердце (но есть ли сердце у этих нелюдей?!) засмотревшегося на шоу орка.

ВСЕ ТРОЕ (*восхищенно*). Ваааууу!!!

ВТОРОЙ (*возбужденно размахивая джойнтом*). Вот, пожалуйста, разве это не выпендреж?! Зачем это? Из артиста песок сыплется, а они в него такой силы завод поставили. Где художественная правда? Знаете, что в таких случаях кричал пьяный Станиславский?.. Впрочем, орки сегодня ни в чем старперу не уступают... Сзади подваливают... сейчас бить будут... И правильно, я считаю...

Вдруг потерявшегося Гэндальфа (неужели кончился завод?) обступают со всех сторон. Беспрерывно рыгая и обдавая пенсионера очевидно водочным перегаром, орки не по-товарищески, глумливо, эдакими люберецкими хулиганами дергают несчастного за бороду, словно проверяя силу клея, лупцуют с двух рук по ушам, дурашливо, но со всей силы пинают по и без того нездоровым почкам. Последнее наконец-то выводит старика из себя, старик сердится.

ПЕРВЫЙ (*угрожающе сдвинув брови*). Я что-то не понял: ты вообще за кого болеешь?

ВТОРОЙ (*спеша переключить с себя внимание*). Слышите, Леголас что-то кричит...

Все дружно подносят к глазам бинокли: Леголас, крупный план. Идеальный make-up, отменный маникюр, лук из коллекции, которая будет в моде в следующем охотничьем сезоне. А запах!..

ТРЕТИЙ. Чего он может кричать... Орки на стену забрались — вот он и сигнализирует...

Бинокли переводятся на орков: никакой пудры, лишь слегка выщипанные брови, обкусанные когти, топоры и мечи из Вторчермета. Переминаясь с ноги на ногу, ждут, когда вожак наступит на триггер.

ПЕРВЫЙ (*неуверенно тянется за луком*). Может, того... пострелять чутка?..

ВТОРОЙ. Ты, значит, в леголасовой меткости сомневаешься? (*Ухмыляется в усы, предвкушая оптимистическую трагедию.*)

ТРЕТИЙ. Погодите! У меня приход или Гэндальф на стенку полез? (*Тычет пальцем в великого мага, который и впрямь взбирается по лестнице, насвистывая что-то под нос.*) Разве у старика могут быть такие бицепсы?.. а трицепсы? а дельта?.. Нет, братья, точно говорю: он на первом. Да и без стероидов здесь не обошлось. Когда же введут допинг-контроль?!

ПЕРВЫЙ. Не знаю... может, и на втором... Посмотри-



ЛЕГОЛАС: Что за чудесное зрелище! Какое утонченное изящество!

те-ка, как в посохе вдруг диоды засветились! Сейчас он их магией шарахнет!..

Гэндальф весело швыряется сгустками невразумительной, но явно электронного происхождения энергии. Орки с недоумением умирают.

ТРЕТИЙ. Весьма!
ВТОРОЙ (*разочарованно*). Слишком быстро... Гм, а зеленые-то до пороха добрались! (*В голосе появляется надежда.*) Сейчас рванет!!!

Орки неохотно, с осознанием своей участи, то и дело останавливаясь на перекуры, толкают телегу с гексогеном к крепости.

ПЕРВЫЙ. Не-а, Гэндальф не допустит. Вон он, внизу уже, у баллист...

Волшебник резвой трусцой перемещается между орудиями, суча посохом в сторону совсем уже отчаявшихся орков, и хаотично активизирует спусковые механизмы.

ТРЕТИЙ (*привстав с места*). Прямое попадание! Ворошиловский стрелок!
ПЕРВЫЙ. Крепость — спасена.
ВТОРОЙ (*понуро*). Типа того...

Косяк продолжает неторопливое движение по кругу. Первый лучник, подозревая товарища в излишней медлительности, бросает на него укоризненные взгляды. С неба иногда падают некрупные орочьи ошметки. Fade to black.

Пещеры Двимоборга

Знатный эльф Леголас и как бы гном Гимли сопровождают Арагорна, короля Гондора, в его поисках Царя Мертвых. Арагорн идет в авангарде, бросая настороженные взгляды по сторонам. Леголас бредет за ним, ни на секунду не отрываясь от шлифовки ногтей мифриловой пилкой. Вскрикивающий и подпрыгивающий при каждом постороннем звуке Гимли замыкает процессию, бодро перебирая кривыми ногами, пытаясь не отстать от товарищей.

ЛЕГОЛАС (*обрабатывая едва намечающийся заусенец*). А тут весьма мило. Я бы даже сказал: прелестно. Все эти поражающие воображение сталактиты, сталагмиты, таинственный туман, словно живущий собственной жизнью... (*На секунду поднимает голову. Окидывает взглядом поражающие воображение сталактиты, сталагмиты, таинственный туман, словно живущий собственной жизнью.*) Определенно, я хотел бы сочинить об этом прекрасную песню... Что скажешь, бородатый уродец?
ГИМЛИ (*сжав кулаки*). Арагорн, ну скажи ему!
АРАГОРН (*воздев указательный палец*). Тссс!.. На этом пути бродят мертвые... Но мы должны пройти его до конца!
ЛЕГОЛАС (*неохотно отрываясь от ногтей*). Гм... мертвые?.. Ты говоришь о тех духах, что витают над твоей головой? (*С нежным вниманием смотрит на парящих в плавном танце над Арагорном полупрозрачных созданий невероятной красоты.*)

О ходе резни можно судить лишь по звону металла, предсмертным вздохам уже и без того мертвых бойцов, а также довольному похрюкиванию Арагорна.

ГОРЛУМ: Гнусные призраки! Все время гонятся за хозяином!

АРАГОРН (*испуганно*). А-а-а!
ГИМЛИ (*в истерике*). А-а-а-а-а!
ЛЕГОЛАС. Что за чудесное зрелище! Какое утонченное изящество! Пожалуй, напишу песню и про них... Смотрите, они обретают костлявую плоть!

Внезапно призраки пикируют и врезаются в землю, которая почти тут же выталкивает из себя похрустывающих костяных воинов, страшных, но не лишенных своеобразного очарования.

ГИМЛИ (*прячась в скальной нише*). В атаку!
АРАГОРН (*входя в боевой раж*). А-а-а!

Арагорн вступает в бой с превосходящими силами противника. Чтобы не травмировать излишне кровавыми сценами неокрепшую детскую психику, король Гондора отступает вглубь сцены, где полностью скрывается за спинами супостатов. О ходе резни можно судить лишь по звону металла, предсмертным вздохам уже и без того мертвых бойцов, а также довольному похрюкиванию Арагорна.

ЛЕГОЛАС (*с восхищением наблюдая за Арагорном*). Гимли, мой гномодруг, посмотри, как он движется! Воистину, король среди людей! Почему я до сих пор не написал о нем песню!
ГИМЛИ (*робко, из ниши*). Ты бы того, помог ему, что ли?..

ЛЕГОЛАС (*лениво натягивая тетиву*). Уверен, что король Гондора может обойтись и без помощи скромного эльфа... (*Стреляет навскидку.*) Только посмотри: влево, вправо, с плеча! Возвышенная поэзия боя! Однако его стиль бередит во мне смутные воспоминания... (*Морщит прекрасный лоб. Стрела Леголаса пролетает в волоске от шеи Арагорна и исчезает во тьме.*)
ГИМЛИ (*утерев с лица холодный пот*). Может, Гэндальфа?..
ЛЕГОЛАС (*все еще морща лоб*). Что — Гэндальфа? Ах да, верно, Гэндальфа! Если присмотреться — вылитый старина Гэндальф! А говорил — дунаданский стиль...

Арагорн делает два быстрых взмаха, подпрыгивает и повергает врага мощным вертикальным ударом.

ЛЕГОЛАС. Это, должно быть, тот самый прием, что показал нам Гэндальф после побоища у Хельмовой Пади. Он сказал, что эта связка открылась ему с приходом опыта и он спешит поделиться знанием с друзьями... Он еще назвал его как-то странно...
ГИМЛИ (*скребя бороду*). Комба, что ли?
ЛЕГОЛАС. Факт, комбо!.. (*Сует мифриловую пилку в карман.*) Попробую, пожалуй, и я...

Леголас пару раз взмахивает клинками, подпрыгивает и, нелепо упав, ломает ноготь. Пронзительно визжит от негодования. Через какое-то время визг сменяется хныканьем. Пилка снова извлекается из кармана.

ГИМЛИ (*бурчит под нос*). А по мне лучше раз, раз — и с плеча... Временем проверено...
АРАГОРН (*добивая последнего восставшего из мертвых*). Ха-аа!
ГИМЛИ (*вылезая из ниши*). И вовсе я этих мертвых не боюсь...

Герои скрываются в очередном таинственном проходе. Вскоре голоса затихают, слышатся лишь слабые отзвуки эха. Fade to black.



Да, несомненно, все очень качественно. Искрящиеся, как выдержанное вино, диалоги, экспансивные характеры, выстраданные три измерения... Но фактически — агитка, дорогой рекламный ролик возможностей Revolution. Боящийся лишний раз напрячь чей-то мозг квест перестает быть квестом, как и аркада без риска умереть перестает быть аркадой.

Ни два ни полтора, или Квест-с-фильтром

что

кто

ведущий гейм-дизайнер: Чарльз Сесил (Charles Cecil)
ведущий программист: Тони Уорринер (Tony Warriner)
арт-директор: Стивен Галлахер (Steven Gallagher)
сценаристы: Чарльз Сесил, Тони Уорринер и Нил Ричардс (Neil Richards)
композитор: Бен Маккаллоу (Ben McCullough)
разработчик: Revolution Software (www.revolution.co.uk)
издатели: THQ (www.thq.com), The Adventure Company (www.theadventurecompanygames.com)

сайт игры: www.brokenswordgame.com
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox
дата релиза: 14 ноября 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 750 (рек. Pentium III 1200), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1, CD-ROM, 2 Гбайт на жестком диске.

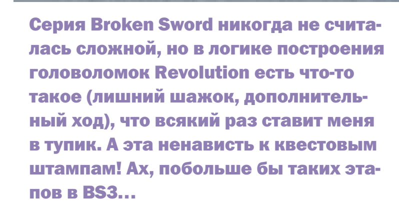
Рыцарь накануне

Когда 14-го числа по всему миру сжались кулаки, зажмурились глаза и единым духом вознеслась дружная молитва «будь хорошим, пожалуйста, будь хорошим!!!», космос содрогнулся. Хотя никто не ждал The Sleeping Dragon (компактности ради — BS3) так, как я, и моя кошка Николь. Ну, может быть, еще рецензент сайта Just Adventure с фокстерьером по прозвищу Джордж...

Маша Ариманова

В последний раз так желалось в эру Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned. Параллели очевидны: третья часть, переползание в трехмер, годы обрастания слухами, честь и совесть Нового Квеста. Большое настоящее приключение от людей, которые не подводят. Фейерверк. Событие... И? Если коротко: 14-15-летняя целевая аудитория (мои любимые, сладкие мурзилочки-недотепы) до добра не доводит. BS3 слишком старается не наступить ни на чью ногу, чересчур полит- и во всех прочих смыслах корректен, чтобы представлять собой что-то выдающееся или хотя бы просто заметное в игровом плане. Темноватому юмору Revolution негде развернуться в его крохотном стерильном мирке. Нет, гениальность разработчиков разлита по «Спящему дракону», она чувствуется в атмосфере, волшебстве отдельных локаций... Просто когда на экране допустимы лишь тончайшие намеки на насилие, смерть, сексуальность и тому подобные интересные вещи, ощущение возникает такое, будто общаешься с авторами под надзором через переговорное устройство в толстой стеклянной перегородке. Вот подмигивает старый развратник Уорринер, выразительно дергает щекой маэстро жестокого шпионского триллера Сесил, но... Персонажи BS3 только (вслух) мечтают о том, что делали друг с другом персонажи In Cold Blood.

На неаркадных аркадных этапах Нико, конечно же, позирует в качестве мадам Крофт, а вот Джордж выглядит двойником Индианы Джонса.





Серия Broken Sword никогда не считалась сложной, но в логике построения головоломок Revolution есть что-то такое (лишний шажок, дополнительный ход), что всякий раз ставит меня в тупик. А эта ненависть к квестовым штампам! Ах, побольше бы таких этапов в BS3...

Николь — куда более агрессивный персонаж, она колотит людей вазами, сковородками и даже дверцей холодильника... Хотя постоянное попадание в такого вот рода ситуации в какой-то мере оправдывает ее в глазах общественности.

Вы скажете: игры разного характера... Скажете: Broken Sword никогда не был рассадником порока, в серии действуют жесткие ограничения на владение и ношение персонального огнестрельного оружия. Тогда напомню, что первая часть стартовала со взрыва в кафе, а вторая — по содержанию — вообще была одной из лучших «игр для взрослых» своего времени! С каких это пор Broken Sword стал диснеевской, ее мать, мультипликацией?!

Безопасно для жизни

Если длинно — не игра, а настоящая ловушка для рецензента. Ладно, если б вышла откровенная халтура или действительно классика быстрого реагирования. А вот как общаться с игрой, что сделана на высочайшем, сверхпрофессиональном уровне, но которую ни к одному из существующих жанров привязать не удается, — и не потому, что она вся из себя такая оригинальная, а потому что и впрямь — нет у нее жанра! Бывают бездарные игры, а бывают безжанровые. В BS3 содержатся всего два недлинных эпизода, достойных серии и звания квеста вообще, чуть больше фрагментов напоминают action/adventure (старый парижский театр и пражский замок — уровень In Cold Blood), а остальное вообще не поддается классификации... Как назвать аркадные прыжки, подтягивания и вис на руках, если во время этих упражнений сделать хоть что-нибудь неправильно ТРУДНЕЕ, чем на этапах классического квеста? Да-да, вы не ослышались: adventure в «Спящем драконе» более смертоносна, нежели усеянный шипами action. И ладно бы это была какая-нибудь безумная турбированная адвенчура! Нет-нет — традиционная для Revolution герметически закрытая локация с тремя героями.

Как классифицировать перетаскивание ящиков с места на место с подтасованными правилами? Револьверы в Broken Sword: The Sleeping Dragon стреляют, а ящики двигаются только тогда, когда это выгодно разработчикам. В безаркадной аркаде внизу, слева, справа или сверху на панельке зажигается «иконка» — мы ее нажимаем и смотрим, как Нико или Джордж исполняют замысловатый акробатический трюк (максимальный риск — случайно нажать пиктограмму еще раз и увидеть, как трюк исполняется в обратной последовательности). В негрозящих головной болью головоломках с ящиками мы в состоянии сдвинуть с места лишь те экземпляры, чье страгивание с места не приведет к неприятным последствиям. Игра со стопроцентной гарантией.

Мнение об игре

«The Sleeping Dragon — это триумф! Настоящая трехмерная аркада и классическая адвенчура в одном флаконе... Высочайший уровень дизайнерского мастерства очевиден. Играть — все равно что проваливаться в увлекательнейший кинотриллер. Рекомендуется всем и каждому!» — поет Рэй Айви (Ray Ivey) с сайта Just Adventure (www.justadventure com). Рейтинг: «A+». Ой.

Все убийства за кадром. Все характеры питают друг к другу неподдельные симпатии и к концу повествования разбиваются на тошнотворные счастливые парочки почище, чем у Тургенева. Апофеоз конформизма и донельзя характерный пример геймплея BS3 — Главный Пазл, вокруг которого выстроена вся египетская часть игры... Вы ждете вызова, шансов помериться интеллектуальной мощью с девелоперами? А получите — не поверите — задачку с волком, капустой и, простите, козлом, которая, конечно же, не только поставит в тупик разве что годовалого ребенка, но еще и имеет ЕДИНСТВЕННЫЙ вариант развития событий! Ну хорошо, хорошо, с ничего не значащей вариацией на втором «плече»... Пазл, в котором невозможно сделать невер-

ный ход? Это как лабиринт из одного коридора, да? Теперь послушайте главное. Будь «Спящий дракон» нормальным, пусть и не очень сложным квестом, в котором, в угоду консольному бизнесу, допускались бы подобные бессмысленные аркадные и пазловые вставки, я бы первая произнесла: наш с вами выбор. Само исполнение, мастерство, проявленное в созидании картинки, звука, музыки, сюжета, легко перевесило бы. Но английский городишко Гластонбери и возвращение на площадь Монфасон (ну, может быть, еще пролог с Николь) — две вспышки старой квестовой школы — не маловато ли? Вот вы преодолели все соборы с либерально расставленными охранниками, решили проблемы с большим количеством ящиков и очень большим количеством ящиков, малость оквестились и наконец-то выдвинулись на позиции для гранд-финала... Думаете, вас там ждет не дождется великолепный эндшпиль, отложенный напоследок оригинальный пазл или сверхсложная задачка в неповторимом стиле Revolution Software? Если бы. Мне физически неприятно это говорить, но вас там поджидает... проблема с очень и очень большим количеством ящиков.

ТАК ЧТО ЭТО — СИМУЛЯТОР НЕСЛОЖНОГО ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ЯЩИКОВ С КВЕСТОВЫМИ ВСТАВКАМИ?!!

Общество полумертвых поэтов

В одном аспекте консоль действительно принесла BS3 пользу — в диалогах. Спросите меня — так в Revolution с самого начала писали лучшие в бизнесе диалоги. Но на консолях иной бизнес — там каждый второй платформер или бандитский симулятор припадает к услугам профессионального киносценариста и изъясняется не хуже Тарантино или братьев Коэнов, трением реплики о реплику исторгая из публики раскаты гомерического хохота... Чувствуя, что хороший литературный язык — единственное, что хоть как-то связывает «Спящего дракона» с предтечами, что уж в этом-то плане нельзя сюсюкать и брать пленных, творческий коллектив мчал на всех парах. Перлы остроумия, среди которых встречаются такие выдающиеся и непереводимые, как «pitbull type of pussycat» или «underwear detective (undercover/underwear... get it?)», сменяют друг друга с насекомоядной скоростью. Вокруг долгоиграющих гэгов об ирландских поэтах начала 19-го столетия (нечеловечески забавно) или общественных туалетов в Париже выстроены целые мелодрамы, где, конечно же, характеры получают шанс блеснуть во всей красе. Второстепенные персонажи от Revolution Software не то чтобы очень уж многогранны или глубоки — они прежде всего неожиданны. Возьмем для примера сверхновую BS3 — Имона О'Мару, литератора, целиком попадающего под определение, данное одним ирландским поэтом другому ирландскому поэту: «алкоголик с писательской проблемой». Первый шаг в создании образа — акцент; разработчики давно вывели строительство акцента на уровень чистого искусства и находят таких потрясающих актеров, которых и в мультфильмах с бюджетом в 120+ миллионов долларов не встретишь. Представьте себе гундосящего скороговоркой клона Джона Леннона с едким ирландским духом и словарным запасом Оскара Уайльда... Потому что следующий шаг — интеллектуальный уровень, явно не увязывающийся с образом очень проходного NPC. В ответ на каждую пропитанную сладким ядом сентенцию Джорджа он выстреливает двумя, а то и тремя собственными такого же или более высокого уровня. Их случайный диалог напоминает матч боксеров-средневесов. Неожиданный афоризм в челюсть — и противник на умственных канатах, капа чувства собственного превосходства выбита и скачет по рингу.



Аркадная финишная прямая ни в коей мере не компенсирует чудовищных мук по перестановке ящиков с места на место. Слегка управляемая финальная анимация — не больше.

Великолепные характеры — не более чем яркие рыбки, прозябающие в паре специально построенных аквариумов. Аквариумы тоже хороши — плоские локации рисованного Broken Sword воссозданы в полигонах во всей их ослепительной веселости. Как и Gabriel Knight 3, BS3 — игра солнца, триллер средь бела дня, и пусть авторы злоупотребляют гигантскими подземными машинами почти до степени «Лары Крофт», но сие по крайней мере предоставляет повод для отличных спецэффектов. Музыка шикарная, с помощью от Tristan's Lament и We Love You (www.weloveu.co.uk). Здорово, когда в спокойную центральную тему вдруг вплетаются басы электроники или когда шествие полковника Батли сопровождается английским пехотным маршем...

Кстати, Revolution не на шутку терзается синдромом LucasArts: сценарий BS3 напоминает состязание «кто обнаружит больше персонажей из наших былых хитов?», что всегда жалкое зрелище. Но сильнее всего (после самой игры, конечно) меня расстроило отсутствие динамики во взаимоотношениях Джорджа и Николь. Да, вначале они разошлись... В середине встретились... И... И все. Безобидная пикировка людей, знакомых чёрт знает сколько лет и не собирающихся ничего предпринимать по этому поводу, успешно продолжается до самых титров. Учитесь у Джейн Дженсен (Jane Jensen), господа. Может быть, тогда поймете, как закруглять характеры в финале трилогии.



The Lord of the Rings: War of the Ring

Чрезвычайно удачная версия WarCraft 3 для людей, отдаленно знакомых с творчеством Толкиена.

Стратегия в реальном времени

ЧТО

КТО

творческий директор: Эд Дель Кастилло (Ed Del Castillo)
ведущий программист: Марк Корнквин (Mark Kornkven)
ведущий художник: Жан-Мишель Ринге (Jean Michel Rinquet)
композитор: Ленни Мур (Lenni Moore)
разработчик: Liquid Entertainment (www.liquid-entertainment.com)
издатель: Vivendi Universal Games (www.vugames.com)
издатель в России: «Софтклаб»

сайт игры: www.lordoftherings.com/war
платформа: PC
дата релиза: 21 ноября 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ и аппаратной поддержкой T&L, DirectX 9.0+, DVD-ROM, 612 Мбайт на жестком диске.

Талантливый мистер Кастилло

Закончив победоносный рассказ о многообразных достоинствах демо-версии War of the Ring, автор, стыдно признаться, ощутил внутри некоторое желание поиграть еще во что-нибудь эдакое. С тоской окинув взглядом заставленные дисками полки, он вытащил коробку (прошу, не рассказывайте никому в редакции) WarCraft 3: Frozen Throne. Страшная, непоправимая ошибка. Олег Хажинский

Первая миссия за силы добра удушающе скучна. Жилистые гномы, потешно перебирая коротками... так и хочется написать: «лапками»... лазают по скалам и сбрасывают на орков идеально круглые валуны. Замучав тему с валунами до смерти, авторы отправляют нас на рандеву с миссией номер два, которая оказывается — только не это! — нашей старой знакомицей, историей с гигантской катапультой, беглецом в шелесте травы и перестуком копыт. Господа, это неспортивно! Вы где-нибудь видели, чтобы на откуп демо-версии скармливали ВТОРУЮ миссию? Полностью разочаровавшись в идеалах добра и света, я без почестей похоронил гномов и начал партию за силы зла, доступную каждому, кто сочтет себя достаточно опытным игроком. Здесь все оказалось значительно веселее. Во-первых, орки сплошь разговаривают, как лучшие представители музыкального стиля death metal в расцвете физической формы. Во-вторых, адепты Темного Властелина с помощью специальных технических средств загаживают экологически девственные, нарочито зеленые леса и поля Средиземья. Кроме того, авторам удалось ценой неимоверных усилий отучить своих RTS-орков выращивать хлеб и пасти свиней.

Примерно десять минут я, наивный житель далекой северной страны, потратил на поиски местного аналога «фермы». К восторгу, им оказался мрачного вида гражданин Slave master с кнутом — мобильный, если хотите, домик в деревне. Кстати, будьте готовы: из здания «Скотобойня» постоянно доносятся предсмертные хрипы и льется ручьями кровь — это орки производят столь необходимое в строительстве кадров МЯСО.

Что внутри

Несмотря на все надежды, Груз Ответственности все же раздавил парней из Liquid. С лицензией на «Властелина колец» в кармане и продюсерами из Vivendi за спиной они уже не позволяют себе тех безумств, что вытворяли в Battle Realms. Их War of the Ring — в высшей степени качественная, дорогая и практически лишенная индивидуального почерка игра. Боясь сделать неверный шаг, разработчики использовали стандартное лекало WarCraft 3 — со всеми вытекающими жидкими последствиями. Не заметить сходства сможет только замороженный три века назад тяжело больной мальчик из фантастического романа Жюля Верна. Теплое чувство «узнавания», если вдуматься, — результат тонкой операции клонирования. Обратите внимание на титульные меню — полностью идентичны. Камера смотрит в мир под тем же углом и разрешает приближать себя к объектам примерно в тех же пределах. Цветовая гамма, слегка игрушечный, гипертрофированный стиль персонажей, их манера бегать в развалку, интерфейс управления, герои, способные воскресать, специальные героические умения и то, как они восстанавливаются, — спросонья две игры можно просто перепутать.

Вы, конечно, заметите, что обвинять современные RTS в копировании WarCraft не оригинально и даже глупо. Он, как и Сеговия, наш общий папа. Многие мечтают сделать еще один WarCraft, но не у всех хватает умения, времени и ресурсов. Творческий альянс Liquid-Vivendi вполне справился со своей задачей, получив ПРОДУКТ ожидаемого качества.

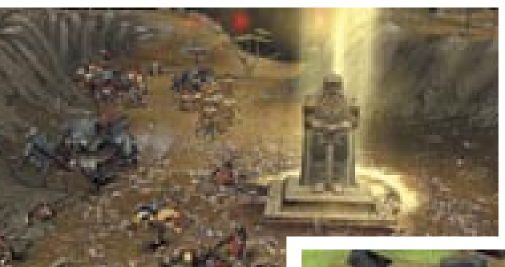
Зона поражения специальных героических способностей простирается достаточно широко. Появление горящих рунических символов прямо на зеленой траве каждый раз ввергает меня в состояние почти мистического транса. Когда я прихожу в себя, миссия, как правило, уже закончена.

Этот откровенно постановочный шот демонстрирует мускулы графического движка War of the Ring, а заодно вашего любимого персонажа Балрога. На фото — справа.



Очко судьбы

Очутившись в WarCraft-оболочке, авторы хоть и не взорвали ее изнутри, но основательно повеселились. Драматургия одиночных миссий за редким исключением выстроена с любовью и тщанием. Мы бросаемся на защиту рубежей, отчетливо понимая, что сил не хватит — и неожиданно получаем подкрепление. Древнее оружие гномов, удачно разрушенная переправа, неудачно расположенные над головой орков камни — и вот уже ситуация поворачивается другой стороной. Liquid сдержала обещание, расставив на карте «места силы», в которых войска прирастают мощью или получают оборонный бонус. Вокруг этих точек, как вокруг шахт в многопользовательских баталиях, образуется нечто вроде Манежной площади — любимого места отдыха орков, гоблинов и пр. др. Порой игра становится предательски легкой: ты принимаешь очевидные решения, сюжет радуется вместе с тобой, герои притворяются удивленными твоей смекалкой. Иногда задания заводят в тупик, и нам приходится выжимать из своих героев максимум талантов, действуя умно и тонко. Или это снова иллюзия? Уникальные способности героев, если не считать паранормального Гэндальфа, едва ли потрясут ваше воображение. Им на помощь приходят политбеженцы из Battle Realms — ранее известные как братья Инь и Ян, выступающие теперь под псевдонимом fate powers. Игрок с каждым боем зарабатывает судьбоносные очки, которыми в ответственный момент может распорядиться весьма эффектным способом. Вызвать, к примеру, Балрога и устроить на поле боя террор. Или увлечь длиннорукого Энта метанием орков на дальность. Кроме того, «очки судьбы» можно тратить на развитие героических заклинаний.



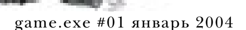
Места силы, о которых мы рассказываем вам уже второй месяц, как правило, становятся центром самых ожесточенных боев. Плотный слой костей вокруг — самое доходчивое тому подтверждение.

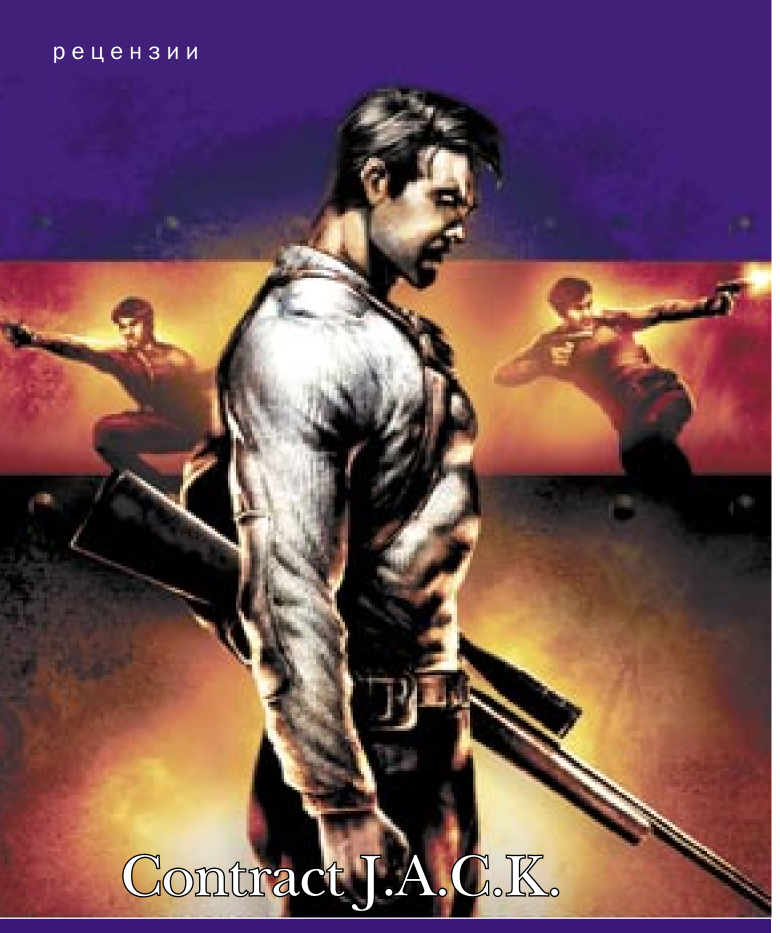
Бедным гномам пришлось раз десять пройтись строем вброд, чтобы вы смогли насладиться этим кадром. Да, вода и отражения в War of the Ring на уровне мировых Morrowind-стандартов.

Опытных игроков встречает жизнерадостное титульное меню в WarCraft-стиле и полном, понимаешь, 3D. Мразь на заднем плане копошится и ворчит — что за прелесть в самом деле!

За легенду ответишь

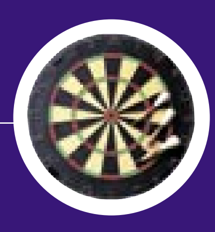
Перед тем как проводить игру в последний путь, нужно обсудить еще один чрезвычайно щекотливый момент. Дело в том, что среди купивших War of the Ring вполне могут оказаться поклонники «Властелина колец». Очевидно, издателям даже очень хотелось бы подобного поворота событий. И тут нас вместе с игрой ждут новые проблемы. Лицензия на киноверсию книги принадлежит Electronic Arts, поэтому несчастные дети, сотню раз сожравшие Фродо на завтрак в «Макдаке», могут не узнать в War of the Ring объект своей страсти. Персонажи игры отказываются разговаривать голосами любимых киногероев, нигде не найти заставок с полюбившимися кадрами из фильма, да и речь в игре идет совсем о других, книжных, событиях. В то же время «настоящих поклонников» (из тех, что любят писать слово «профессор» с большой буквы «П») ждут серьезные потрясения. Разработчики, попытавшись втиснуть толкиеновское Средиземье в прокрустово ложе RTS, отрезали у игры слишком много критически важных органов. War of the Ring не удается донести до игрока атмосферу, которую, возможно, нам хотелось бы в игре с таким названием ощутить. Квазидвижок WarCraft 3, с его комическими диспропорциями и насыщенным цветом, без поддержки тяжелой артиллерии в лице дорогущих Blizzard-роликов не в состоянии развить требуемую мощность. Сказочный мир, упрощенный для совместимости с RTS-шаблоном, теряет свою достоверность. Гномы и эльфы производятся в одном бараке из мяса и золота и вместе добывают руду на зеленых лугах Гондора. Между тем получить удовольствие от War of the Ring совсем несложно: достаточно забыть обо всем, что вы только что прочитали, слегка расфокусировать свой разум, прибавить басов в усилителе (бог мой, как же хороша озвучка) и отдать себя на милость сценаристов из Liquid. Вполне вероятно, что эта версия «Властелина колец» — лучшее, на что только вообще способен формат RTS. Добиться большего смогла бы тактически-ориентированная игра в стилистике Myth или нечто монументальное, уровня Total War. Успеют ли издатели сделать что-нибудь подобное к выходу последней части трилогии?





Приквел, которому лучше было остаться за кадром.

Шутер
от первого лица



ЧТО

КТО

ведущий гейм-дизайнер: Крэг Хьюббард (Craig Hubbard)
ведущий программист: Брэд Пендлтон (Brad Pendleton)
арт-директор: Дэвид Лонго (David Longo)
дизайнер уровней: Джон Малки (John Mulkey)
композитор: Натан Григг (Nathan Grigg)
разработчик: Monolith Productions (www.lith.com)
издатель: Sierra (www.sierra.com)

сайт игры: http://nolf.sierra.com
платформа: PC
дата релиза: 21 ноября 2003 г.

Системные требования

Windows 98SE/ME/2K/XP, Pentium III 733 (рек. Pentium 4 1700+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), DirectX 8,1, 4x CD-ROM, 1,8 Гбайт на жестком диске.

Шпион из палаты напротив

Стали бы вы играть в обе части No One Lives Forever, не будь там скабрезных шуточек и комикующих героев, а вместо Кейт Арчер расхаживал бы похмельный мужик с лазерной винтовкой, реагирующий на приказы сумасшедшего закадрового голоса молчаливым зомбическим согласием?

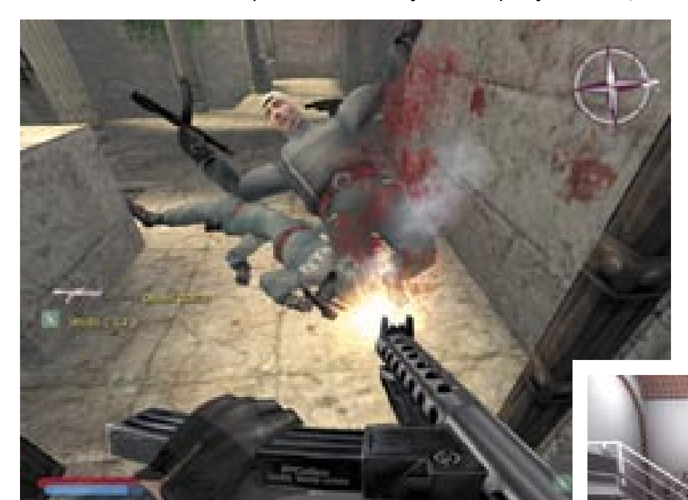
Михаил Бескакотов

Загадка почище треугольно-бермудской: No One Lives Forever 2 опозорилась на торжище. Ну а коммерческий провал заставил Monolith срочно сворачивать сериал, поставив финальную точку в виде приквела. (Да, граждане, нам сказали открытым текстом: рассчитывать можно только на stand-alone add-on, не более. Тот еще формат, откровенно говоря...) Ну хорошо: обожаемые нами канадские шалуны выкатят тех же щей, сгладят свои финансовые неудачи, а мы, прикусив язык, проскачем оленем через полтора десятка уровней и, довольные, станем ждать новых анонсов. Так думалось. На деле же все обернулось недоразумением, после которого хочется верить только в вечно живого Тетриса Ильича.

Бревна и рельсы

Джон Джек нам не товарищ. Имеет обыкновение напиваться в зюзю, водит небескорыстную дружбу с панельными девками и снимает номера у этих подозрительных шотландцев. Утром обнаруживает себя в неудобном сидячем положении, больноголовым (ох уж этот ячменный самогон!), но рассола не ищет, а тут же принимается валить сотнями одинаковых мужиков в черном, чтобы потом с дуру упасть на триггер, означающий конец уровня. Пока подгружаются новые декорации, дядя-дерево тупо немотствует. А ведь мы так ждали хотя бы полслова, думали, что объяснят бесчинства, не говоря уже о роликах, ради которых второй NOLF проходился три с хвостиком раза. Затем каменномордый неартистично ломится сквозь невнятную чехословацкую военную базу, собранную из обрезков в/ч из NOLF 2, примащивает седалище на снегоход и шпарит от триггера к триггеру, не принимая в царящей вокруг

вампуке никакого участия. Десятки толстых и тонких в смешных комбезах заваливают его подпиленными соснами, тушат свет, сливают воду и забрасывают гранатами, а он, этот человек из мрамора, все равно перпендикулярит вперед с остекленевшей решительностью Басманного районного суда — от двери до лестницы, от генератора (да, здесь есть генераторы!) до пролома в стене. На его хронически безучастной физиономии не дрогнет ни один мускул, и даже если вы, нудный, подлый человек за компьютером, попытаетесь заставить Джона Джека изобразить подобие тактических действий, знайте — ничего у вас не получится, потому что переть напролом написано Джону Джеку на роду. Он не Остин Пауэрс, ему плевать на лавровый венок Кейт Арчер, он слыхом не слыхивал о flower power, он не Высокий Блондин В Черном Ботинке и даже не калифорнийский губернатор времен беззаботной австрийской молодости (хотя внешнее сходство очевидно). Он — Мистер Полено. И морок, в котором он оказался, не имеет ничего общего со сладкими пряниками той Monolith, которой мы имеем обыкновение петь оды. Перед тем как взяться за этот текст, я обсуждал с коллегами только что появившуюся в Сети демо-версию Deus Ex 2. Мы очень волновались по поводу сильно упрощенной системы диалогов, способной вылиться для игры в бесповоротную линейность. В очередной раз встал вопрос: плохо ли, когда повествование в шутере движется по рельсам, когда нет возможности повлиять на сюжет? И пусть от выбора будет зависеть одно лишь телодвижение третьестепенного NPC, пусть ценой вопроса будет какой-нибудь, простите, easter egg или мелкий бонус, создающий драгоценную иллюзию интерактивности, свободы выбора. Так вот, в случае с Contract J.A.C.K. такой разговор был бы до колик смешон, потому что здесь нет речи даже о предпочтении в качестве укрытия вон того ящика этому в случае перестрелки и, стало быть, прямой угрозы целостности героической тушки. Потому что плоскость, в которой обитает игра, предельно далека от всяческих свобод и демократий. В ней не живут даже такие неприхотливые звери, как House of the Dead, потому что вся, абсолютно вся территория оккупирована бесконечными нетленками в жанре «флэш-тир», занимающими пятнадцать Кбайт и не требующими ничего, кроме способности быстро-быстро шевелить курсором в окне браузера.



Пока я продирался сквозь толпы юродивых наймитов, меня посетила гениальная мысль: нужно было назначить главным героем того носатого обалдуя в фиолетовом комбинезоне из NOLF 2. Посылать его в открытый космос без скафандра, гонки Кусающихся Кубиков устраивать...

Ничего позорнее этой космической станции не выходило даже из-под пера людей, слепивших 007: Nightfire.

Само потонет

В окне браузера или в полноэкранном режиме уже не важно. Если выставить Easy, то прицел сам будет цепляться за врагов, отбрасывающих копытца в комичной, но виденной еще в первой NOLF манере. Да-да, давно пора метнуть в сторону анимации остро заточенный кирпич: самые характерные и проработанные фазы (перевешиваемся через перила, крутимся волчком на одной ноге) без изменений переходят из одной игры Monolith в другую еще с первой части шпионского сериала. Да еще с заносом в TRON 2.0.

Ну а соответствует ли времени графический движок, не стоило ли его хоть немного шлифовать между сериями, как считаете? Одно лишь звуковое оформление упорно не хочет надоедать уже третью игру подряд. Музыка бесподобна, а услышав русскую балалаечную тему на той же чехословацкой военной базе, хочется немедленно взять отвертку и отправиться на медведя. Все остальные попытки оживить происходящее следует признать проваленными. Особенно жалостливо в контексте общей вторичности и околесицы смотрятся плакаты к гонконгским кунфу-мувиз, развешанные на уровне, стилизованном под... античные развалины. От джеймсбондовской атмосферы шестидесятых не осталось и следа, заменить пустоту никто не удосужился. Во время игры не получается отделаться от гнетущего ощущения, что в Monolith попросту устали делать в третий раз одно и то же. Шарахнулись в сторону спасительного гротеска (отправка Джека в открытый космос), но потом замялись, трезво рассудив, что пионэрские массы все равно будут ковыряться в носу, не оценят. После чего махнули рукой, на все деньги заказали в офис пива и в беспробудном угаре слепили что попало из чего осталось. Вы уж отнеситесь с пониманием.

P.S. Вы еще не забыли, что означает аббревиатура «J.A.C.K.»? Just Another Contract Killer. Еще Один Наемный Убийца. К чести Monolith, ей хватило смелости не выстукивать это признание азбукой Морзе. Думаю, мне стоит поступить столь же благородно и сообщить вам, что J.A.C.K. — это всего лишь анаграмма, составленная из слов «просто», «еще», «один», «плохой», «шутер».



Флагманский недостаток SH3 — не его обрывочность и несбалансированность (с коими мы успешно мирились в предыдущих сериях), а коммерчески приглаженный сюжет. Вместо царства безумия — уютный попкультурный ужастик. Впрочем, в какой трилогии хоррора дело обстоит иначе?



кто

ведущий гейм-дизайнер: Казухиде Наказава (Kazuhide Nakazawa)
ведущий программист: Юкинори Оджима (Yukinori Ojima)
арт-директор: Масахиро Ито (Masahiro Ito)
сценарист: Хироюки Оваку (Hiroyuki Owaku)
музыка: Акира Ямаока (Akira Yamaoka) и Джо Ромерса (Joe Romersa)
разработчик: Konami (www.konami.com)
издатель: Konami (www.konami.com)

сайт игры: www.konami.com/silenthill3
платформа: PC
дата релиза: 7 ноября 2003 г.

Системные требования

Windows 9x/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1400), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1, DVD-ROM, 5,2 Гбайт на жестком диске.

Левый поворот

Никто не ожидал, что припадочно-клинический Silent Hill 2 (SH2) станет суперхитом на PlayStation 2, и уж точно никто не мог заподозрить, что, миновав конверсионных дел мастеров, игра окажется на ПК вехой. Словом, на PS2 Silent Hill 3 выпустили из-за денег, а «у нас» — от... неожиданности.

Маша Ариманова

К выполненной руками самой Konami конверсии можно предъявить только одну претензию: нет поддержки звуковых колонок. Есть строгие «стерео» и «моно», есть раздуваемая до степени покадрового шоу четкость и правильность картинки, есть обратная связь с выдающимся числом манипуляторов, причем силу брыкания геймпада удается регулировать согласно нуждам вашей истерзанной нервной системы. Но это же, в конце концов, «Сайлент-Хилл»! Звук здесь надо не просто слушать — нет, он, чудовищный, должен атаковать жертву со всех сторон, душить в своих липких объятиях! Скорблю горючими слезами.

Опера

Любопытно, что если на PS2 разработчики, примерив испанские сапоги аппаратных ограничений, пошли в сторону намеренного УХУДШЕНИЯ картинки, затянув и так не слишком четкое изображение слоем «вуали» и вообще застилизовав внешний вид «Сайлент-Хилла» под траченный молью документальный фильм, то на ПК из ряби, мрака, тумана выползает, зловеще перебирая ложноножками, прекрасное. В максимальных настройках экраны SH3 можно сравнивать разве что с кадрами из итальянских фильмов ужасов (Ардженто, Бава, Фулчи): бытовой молл, офисное здание, станция метрополитена, словно бы в неспешно поворачиваемом черными перчатками серийного убийцы калейдоскопе, пересыпаются и складываются в устрашающие сюрреалистические композиции.

Визуальная симфония. Опера, чьи арии не слушаются, а созерцаются. А одна из самых роскошных

декораций в истории survival horror терпеливо дожидается в эндшпиле — ЦПКиО «Сайлент-Хилла» и загнанный в его сердцевину, как осиновый кол, Дом Тысячи Трупов С Темными Лестницами И Смеющимися Окнами, где заранее прописанные очень забавные и страшные аттракционы временами мутируют во что-то совсем-совсем нездешнее…

Другой разговор — кто сумеет позволить себе эти максимальные настройки, пляску густых теней и торжество синестезии… Да ни один человечек, не продавший душу дьяволу (которого, кстати, в SH3 называют Богом) в обмен на технологии будущего, не сумеет переварить это обилие нечеловечески разнообразных и усердно заляпанных кровью сверхдетальных текстур.

Музыка… В Silent Hill 3 на помощь к японскому рок-композитору поспешил человечище по имени Джо Ромерса (Joe Romersa), бывалый труженик озвучания, которому явно не дают покоя лавры Ника Кейва. Результат фрагментарно лучший, чем в Silent Hill 2. Послушайте, каким голосищем исполняется песенка про «наш родной городок» в финальных титрах! Впрочем, до финальных титров вам еще надо дожить, для чего придется, вероятно, приложить какие-то усилия.



Я бы не рискнула, конечно, обозвать дизайн монстров «психосексуальным», но в целом выглядят они не хуже, чем в SH2. Это комплимент? Сомнительно — учитывая, что игра сменила движок, а времени прошло уйма.



Червь, блестящий на манер Чужого, — самый запоминающийся и толковый босс из больших ребят. Как на нем свет-то блистает, а? Игрушка, не Червь. Может, стоит задуматься над игрой по «Дюне»?

Логово синего червя

Да, сложность и продолжительность никогда не являлись добродетелями саги «Сайлент-Хилл»… Прежде всего забудьте про форсфидбек. В SH3 очень удобно играть с мышки и клавиатуры. Даже чересчур удобно. В SH2 хотя бы боссы могли оказать достойное сопротивление — вкупе с аналоговым волочением конечностей они образовывали островки геймплея в податливой ткани ночного кошмара. А здесь наша героиня, малокровная, хрупкая девушка Хеззэр, проходит сквозь Червя, Миссионера, Леонарда и, главное, саму Богиню, словно взбесившаяся циркулярная пила. Она порхает вокруг и профессионально шинкует их катаной, непринужденно добивает булавой на двухметровой ручке или отрезком трубы, грациозно топчет сапогами… Дробовик, пистолет, доска с гвоздем — все эти непременные атрибуты жанра, в котором герой должен жить столько, сколько ему удается экономить патроны, — отброшены в сторону. Самурайский меч — абсолютное и универсальное орудие в темных, едва подсвеченных фонариком коридорах и на укутанных туманом улицах Сайлент-Хилла. Что это — фильм про боевые искусства «Убить Леонарда»?! В таком контексте старые трюки с нулевой видимостью и потрескиванием ветхого радио воспринимаются как издевательство, пародия. Где, простите, саспенс? Где то самое чувство «бомбы под столом», о котором не уставал твердить Хичкок?! В этом качестве можно внести в протокол разве что встречу со всегда надежными медсестрами в госпитале Брукхейвен и столкновение с Памятью Хеззэр. В качестве таковой выступает злобная сестра-близнец главной героини, образованная великолепным способом, позаимствованным из лучшего фильма на Земле «Зловещие мертвецы-2» (нужны комната, зеркало и несколько галлонов стекающей по стенам крови). Уложишь раз — она вернется с ножом. Уложишь второй — прибежит с арматурным прутом. Уложишь третий — притащит пистолет-пулемет. И тогда лучше начать резво размахивать катаной, потому что сестренка не перестанет возвращаться, пока один из вас не станет кучкой

Мнение об игре

«Если вам не понравился SH2 — в SH3 делать нечего. Он играется, как Silent Hill 2, выглядит, как Silent Hill 2, история развивается так же неравномерно, странными рывками. Это безумная, дикая, переполненная психосексуальными монстрами, медсестрами, собаками и манекенами игра, практически целиком происходящая в темных коридорах. Но в ней гораздо меньше тумана — как в прямом, так и в переносном смысле…» — хвалит SH3 за прямолинейность Дуглас К. Перри (Douglas C. Perry) с сайта IGN (www.ign.com). Рейтинг: 8,8/10. А SH2, напомним, получил «девяточку».

слабо шевелящихся органов на продажу транснациональным корпорациям.
Головоломки? Тоже почти без натиска, однако в тот самый момент, когда наступает полное мозговое размягчение, Silent Hill 3 возьмет и огреет тебя по затылку необходимостью лихорадочно использовать один за другим объекты из инвентаря. Те пазлы, которые разработчики холили и лелеяли, откармливали на убой, специально «накачивали» перед раундами («давай! вперед! вывихни ему мозг!»), до смешного элементарны даже на высшей головоломоечной сложности. Ну сколько игр придется сделать Konami, чтобы уяснить, что от длины инструкции по эксплуатации, заботливо писанной кровью на стенке рядышком, сложность пазла НЕ МЕНЯЕТСЯ? Чаще всего эти пазлы решаются вообще без инструкции по эксплуатации, по внутренней логике. Зато те задачки, шестеренки сюжетного механизма, что остаются незыблемыми на любом уровне сложности и считаются не заслуживающими внимания, могут поставить в тупик и самого матерого квестера. Никогда нельзя предугадать, что и где удастся взять и на чем применить. Вот где не помешают хотя бы минимальные логические подсказки...
Пять минут квестовой славы SH3 — расправа с Существом Обитающим Под Мостом при помощи фена. По мне это такой же элемент зловещей, но несомненной красоты, как и многочисленные сюрреалистические виды изнанки реальности. Для проектирования которых, между прочим, в штате токийского отделения Konami существует особая должность с просто изумительной вывеской — «Another World Evil Effect Program».



Хезэр очень ловко умеет переходить из состояния панического ужаса в состояние небрежной расслабленности, что иногда приводит к появлению вот таких двусмысленных изображений.

Вытеснение детских воспоминаний при помощи катаны. А я еще удивлялась, отчего у Хезэр (на самом деле, конечно, она далеко не Хезэр) настолько стабильная психика.

Маленькие кусочки смерти

Silent Hill 3 далеко до философских обобщений второй части, его сюжетная линия не завязана в тугой психологический узел, перед нами вполне средняя история с Демонами, этакий гибрид «Экзорциста», «Чужого» и «Охотников за привидениями-2».
Это ошибка. «Сайлент-Хилл» без изощренного, балансирующего на грани ментального спазма сюжета не «Сайлент-Хилл», а просто красивый, но предельно неуклюжий survival horror с несложными боссами и искусственно сочлененными уровнями. Чтобы оправдать скачкообразную сновиденческую природу развития сюжета, мгновенные переходы от молла к метро, от метро к заброшенной стройке, от стройки к квартире Героини, а от квартиры — к мотелю на окраине городка, нужна мощнейшая мотивация, кропотливое воссоздание полной иллюзии душевной болезни, богатейший запасник сумрачных тайн, многие из которых удается вскрыть лишь с пятого-шестого захода. В SH3 вся история Сайлент-Хилла, в болота которого когда-то текла кровь войны Севера и Юга, умещается на вырванной из туристического путеводителя страничке. Честное слово — Кристал Лэйк из «Пятницы, 13-е» или Спрингвуд из «Кошмара на улице Вязов» были куда более убедительны.
Главный герой SH2 был болен психически; главная героиня SH3, даром что страдает тремя видами амнезии и откликается на множество разных имен, до отвращения нормальна. От трагической фигуры Эдгара По — к делающей страшные глаза, но абсолютно не склонной к душевным расстройствам упитанной тушке из безопасного голливудского хоррора. Сравните японский «Звонок» и американский «Звонок». «Молчание ягнят» и «Ганнибала». «Рассвет мертвецов» и «День мертвецов»...
В творчестве Дарио Ардженто выделяют два периода: народные итальянские «желтые» триллеры и мистические режиссерские суперфантазии. Так вот, главная проблема Silent Hill 3 в том, что визуально это мистическая суперфантазия, а вот сюжетно — низкого пошиба триллер, в котором угодившая в центр Зловещего Плана невинная (ну, пока без самурайского меча) девица и видавший виды полицейский в мятом плаще долго обмениваются грубыми шутками в машине под дождем. Хезэр из SH3 никогда не придется ступать в собственную разверстую могилу.
Джеймс Сандерленд, если вы помните, взглянул в лицо главному злодею уже после окончания игры, и злодеем этим был он сам... Злодеи SH3 проявляются вовремя и при должных нравоучительных обстоятельствах получают свое. Вот почему и альтернативные концовки Silent Hill 3 — формальность, не прихотливая игра разума, а черный маркетинговый ход.



Высокооплачиваемая поделка, которая была бы похожа на оголтелый малобюджетный трэш, если б не отдельные удачные моменты. Воплощенная бездарность, вышедшая из-под пера общепризнанных талантов.

ЧТО

Экшен с крылышками



КТО

ведущий гейм-дизайнер: Лоуренс Холланд (Lawrence Holland)
ведущий программист: Альберт Мэк (Albert Mack)
арт-директор: Джим Маклеод (Jim McLeod)
сценарист: Хироюки Оваку (Hiroyuki Owaku)
композитор: Майкл Гиаччино (Michael Giacchino)
разработчик: Totally Games (www.totallygames.com)
издатель: LucasArts (www.lucasarts.com)

сайт игры: www.overnormandy.com
платформа: PC, Xbox, PlayStation 2
дата релиза: 18 ноября 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 850 (рек. Pentium 4 2000), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0b, DVD-ROM, 2,4 Гбайт на жестком диске.

Отсчет удавленников

Конец осени, на улицах снежная грязь, в Шереметьево видимость 1/8 мили, прогулочным «Цесснам» взлет не разрешают, вот и приходится подсчитывать цыплят.
Оглядываю печальные синеватые тушки, в беспорядке разбросанные где попало. Что же вы? Я в вас верил...

Ашот Ахвердян

Мода, как пони, движется по кругу: внезапно некоторые разработчики вспомнили, как было интересно 137 лет тому назад играть в аркадный WWII-симулятор Secret Weapons of Luftwaffe. И если MS Combat Flight Sim 3 вышел просто так-себе-игрой, то LucasArts произвела на свет уродца, каких поискать. Честно говоря, даже ругать его неудобно, поэтому буду хвалить.

Ода

Знаете, здесь очень, очень приятный звук. То есть в плане техническом ничего особенного, тембры не выдающиеся, но если просто сидеть в комнате во время игры и при этом не поворачиваться в ту сторону, где друг на друга смотрят монитор и игрок, то кажется, что на экране должно происходить что-то бесконечно интересное. Слагаемые магии просты. Во-первых, дело в практически непрерывных радиопереговорах. Поскольку любая миссия представляет из себя строго линейную последовательность скриптов, то все герои не строят на ходу однообразные фразы по некоему шаблону, а читают свои строчки в разыгрываемом сценарии. Эскортируемые вами персонажи трепещут и отчаянно просят помочь им прямо сейчас, коварные германцы злорадно транслируют в эфир нечто торжествующее на своем родном (неподалеку ползают субтитры), соратники то по-доброму подшучивают над вами, то предупреждают об опасностях, и ковровый сюжет расстилается перед вами во всей своей оголтелой несуразности.
Второй и главный волшебный ингредиент — музыка. В каждой, абсолютно в каждой миссии играет своя тема. И это не сэмплерные опусы вынужденного прозябать в игровой индустрии

электронщика, а потрясающей силы голливудский саундтрек в стиле незабвенных гимнов Джона Вильямса, что звучали в сериале Star Wars. Музыка — главный герой «Нормандии». Трагически величественная сталинградская оратория, раскалывающий пространство хор, драматические минорные ходы, пасторальная тихоокеанская тема с потрясающе стильной игрой нюансов и тембровых полутонов... Эта полная динамизма и динамики дорожка послужила бы достойным украшением самого лучшего кинофильма, не говоря уж об играх.
Очень интересно, что делает эта великая работа в ТАКОЙ КИ? В игре, где, для того чтобы это чудо услышать, надо в настройках звука выкрутить громкость музыки на максимум, а всего остального на минимум, — иначе есть риск вообще НЕ УЗНАТЬ, что у Secret Weapons есть какое-то музыкальное сопровождение... Закончим эту главу мыслью, что игру куда лучше рекомендовать не скриншотами, говорящими лишь о графике, а звуковыми фрагментами.

FMV

Есть ли в Secret Weapons over Normandy еще что-нибудь хорошее, помимо музыки? Да, ролики. Межмиссионных заставок это, к сожалению, не касается. Да и зарисовки, посвященные реальным самолетам, тоже не особенно удались — в других играх (нет, я ни словом не упомяну Jane's) это получалось куда лучше. Но остальные ролики действительно хороши. Три из них — воспоминания стрелка, летавшего в годы войны на B-25. Например, его лаконичный рассказ о первой воздушной встрече с парой реактивных Me-262 вызывает натуральные мурашки. Еще несколько продолжительных FMV посвящены созданию, вы уж только не смейтесь, саундтрека. Тут и запись



Потрясающе детальная модель Ил-2, не находите?

Это не лед, это такая вода.

оркестрового исполнения, и рассказы самого композитора. И правильно — зачем вспоминать о том, что не получилось? А не получилось здесь все остальное.
И не подумайте, что с вами говорит съехавший с катушек ловец нереалистичности во всем, что движется. Ну помещается здесь на какой-нибудь захудалый биплан Swordfish аж целая дюжина торпед плюс нечеловеческое количество пулеметных патронов — так это аркадный жанр обязывает, и ничего плохого в этом нет.

Что же тогда?

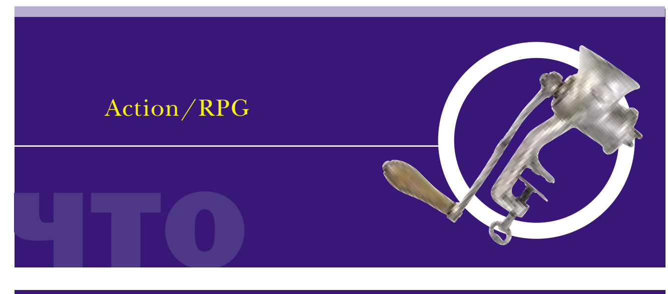
Графика, чего уж там, кошмарна. И дело не только в том, что самолеты состоят из нескольких полигончиков каждый — своеобразный аэродинамический кубизм, но и в том, что на эти прямоугольники натянуты размытые грязные текстуры. Сначала в картинку на экране просто не веришь, хочется тряпкой оттирать налипшую на каждый полигон грязь и пыль. Похоже, весь бюджет ушел оркестрантам, а художники работали за гамбургеры с тархуном. Печально.
Управление чудовищно. Самолетом решительно невозможно рулить с джойстика, да и с клавиатуры он управляем с трудом. Поворачивает очень уж дискретно, поэтому обычна ситуация, когда вы не в состоянии попасть в цель, так как можете палить только справа или слева от врага. Добавьте сюда странную замедленность реакции вашего самолета, помножьте ее на возникающий когда ему вздумается эффект инерции, проносящий самолет куда-то по своим делам, накиньте скачкообразные изменения сложности в миссиях — нередко следующая миссия куда проще предыдущей. Не забудьте про сомнительные цели заданий, к примеру, периодически вы должны уничтожить целей больше, чем кто бы то ни было из ваших союзников. Представьте, все враги убиты, а миссия провалена из-за того, что жестокая русская девушка Лилия истребила больше немцев, чем вы.
Играть неинтересно. Враги «выносятся» левой задней. Главный герой никаких положительных эмоций не вызывает, равно как и противоборство секретного авиасоединения союзников Battlehawks и аналогичного нацистского Nemesis. Эта пара в ходе своего противостояния между делом вершит судьбы Второй мировой. Финальный ролик, недвусмысленно намекающий на возможность продолжения, вызывает грустную ухмылку. Зачем?!

Обманутые ожидания

Я давний поклонник творчества Totally Games и Лоуренса Холланда лично. В их послужном списке — оригинальная Secret Weapons of Luftwaffe (а также вся WWII-трилогия). Они же создали поистине шедевральный сериал X-Wing — Tie Fighter. И совсем недавно доказали, что способны сделать по-настоящему прекрасную игру даже по заведомо провальной концепции — речь о Star Trek: Bridge Commander.
Именно поэтому я до последнего момента верил, что у них снова получится, хотя циничная и недоверчивая часть публики списала «Нормандию» в утиль уже в момент официального анонса этого кроссплатформенного экшена.
Как однажды сказал мой хороший друг, «чудеса, конечно, случаются, но не каждый же раз!»



Chaos Legion — это неказистая графика, плохой звук и рассчитанный на окончательно свихнувшихся японофилов сюжет. После этой игры не хочется сжигать якиторию, но очень мучает один вопрос: что движет публикаторами, ринувшимися на ПК-рынок с ворохом чумазой непотребщины?



кто

ведущий гейм-дизайнер: Такуя Саито (Takuya Saito)
ведущий программист: Тошиюки Шимицу (Toshiyuki Shimizu)
арт-директор: Масатара Шичиджу (Masatara Shichijuo)
музыка: Soundelux Design Music Group
разработчики: Capcom (www.capcom.com), MiCROViSiON (www.microvision.co.jp)
издатель: Capcom (www.capcom.com)

сайт игры: www.capcom-europe.com/chaoslegion
платформа: PC, PlayStation 2
дата релиза: 11 ноября 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 2000+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64+ Мбайт), 8x CD-ROM, DirectX 8.1, 1,2 Гбайт на жестком диске.

Кусикаку

Capcom демонстрирует разницу между восточным и западным видением жанра слэшер. В Blade of Darkness тоже надо было постоянно РУБИТЬ, но удары были сочными, увесистыми, с тонким расчетом. В Chaos Legion мечом размахивает женоподобный вертихвост, которому все равно куда колошматить. Благо, делает он это в темпе швейной машинки.

Михаил Бескакотов

На наших глазах протекает бурная реакция отторжения. Этой игре не место на ПК. Попав на четкий, обнажающий все недостатки экран монитора, она превратилась в умирающую рыбу: вяло бьет хвостом, безмолвно стонет, умоляюще глядит на вас, просится обратно в телевизор. И если проявить гуманизм и поместить беднягу в родной ТВ-аквариум, произойдет чудесное превращение, в ходе которого игроку откроется высшая истина о Предназначении Платформ. Дело даже не в графике (заточенное под крупнозернистый кинескоп, слишком специфическое и небрежное «размывание» неприятно режет глаз), а скорее в рутине игропроцесса: всем известно, что поочередное нажимание двух кнопок доставляет куда больше удовольствия, если вы закопались в диванных подушках, а не задумчиво восседаете за компьютером. Но даже с PS2-версией этой игры сеанс продлится недолго. Chaos Legion (CL) высекает бесконтрольную япономанскую искру, показывает красивые ролики, заставляет испытать к себе симпатию и... надоедает уже к третьему уровню.

Piece of

Во всем виновата та самая геймплейная рутина. По ее вине CL заканчивается там, где западные слэшеры только собираются начаться. Вот позади пролог, разучена пара спецударов, вы затаили дыхание в ожидании сюрпризов: сейчас, сейчас прекратятся эти однообразные комнаты, еще немного,

и дизайнеры начнут сыпать козырями из рукавов... Но нет. Не происходит ничего. Ключевое слово этой игры — «однообразие». Сначала перестаешь контролировать последовательность ударов, но это никак не сказывается на километровых комбо — они продолжают литься ручьем. Меч пляшет сам, у него свой, особый путь, и указывать ему направление удара — проявление западнического невежества. Затем перестаешь обращать внимание на пиломатериалы. Хотя бы потому, что зрение не может отцедить их от пестрой каши из спецэффектов.

Процесс неприлично, оскорбительно, до аутичности однообразен: завидев толпу зеленых (серых, коричневых, черных) пауков (жужелиц, крокодилов), герой ухается в самое пекло, в самую гущу, и начинает энергично крутить саблей. Описать происходящее смогут только преданные фэны Capcom — для простых смертных все сливается в разноцветную биомассу, в которой изредка угадываются очертания героя, совершающего очередной заковыристый прием. Руки сами собой тянутся к кнопке «пауза». Очень хочется остановить мгновение хоть на секунду, но не для того, чтобы насладиться красотой момента, а с куда более низменной целью: разобраться, какой фрагмент этой бурлящей субстанции — вы.

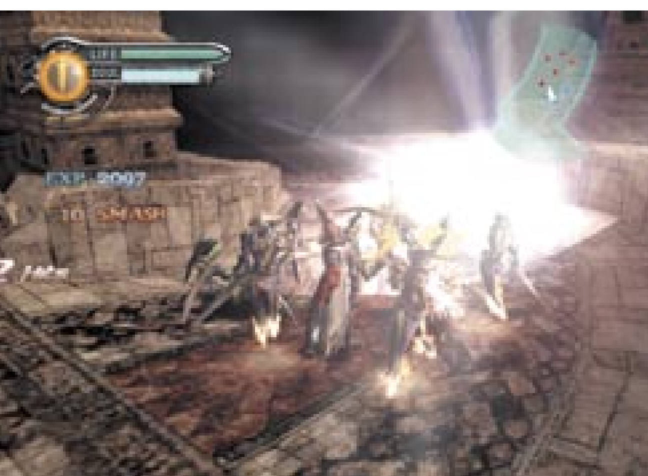


Игровая камера устроена так, что случайная блоха может полностью перекрыть игроку обзор.

В ходе битвы больше всего достается дружественным монстрам. Но они рогатые и синие. Кроме того, они призраки. Им все равно.

Мэйд ин джапан

Сейчас будете смеяться: среди этого мракобесия нашлось место РПГ-элементам! Каким пароходом, по чьей прихоти и с какой радости — непонятно. В Японии так принято. Порождаемый по «пробелу» (карманный?) монстр именуется всплывающей подсказкой не очередным суперударом, а «основополагающим элементом концепции Chaos Legion». Какой сюрприз: подконтрольный игроку грозный юноша с мечом вовсе не единственный герой игры. Если верить лукавой подсказке, куда более важную роль играют его боевые товарищи, наделенные специфическими способностями. Умение стрелять из лука или дар метать смешные электрические разряды «прокачивается» через систему опыта, о которой вам лучше сразу забыть. Она откровенно прикручена за уши и настолько неудобна, что ей проще не пользоваться вовсе. Или вам хочется -дцать раз кликнуть по игровому меню, чтобы к концу игры обнаружить восьмипроцентный рост навыка defence? Вот и я о том же. Новых легионеров, упакованных в пластиковые бутылочки, необходимо соскребать с поля боя и оживлять при помощи Силы Духа — см. соответствующую мензурку в интерфейсе.

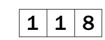


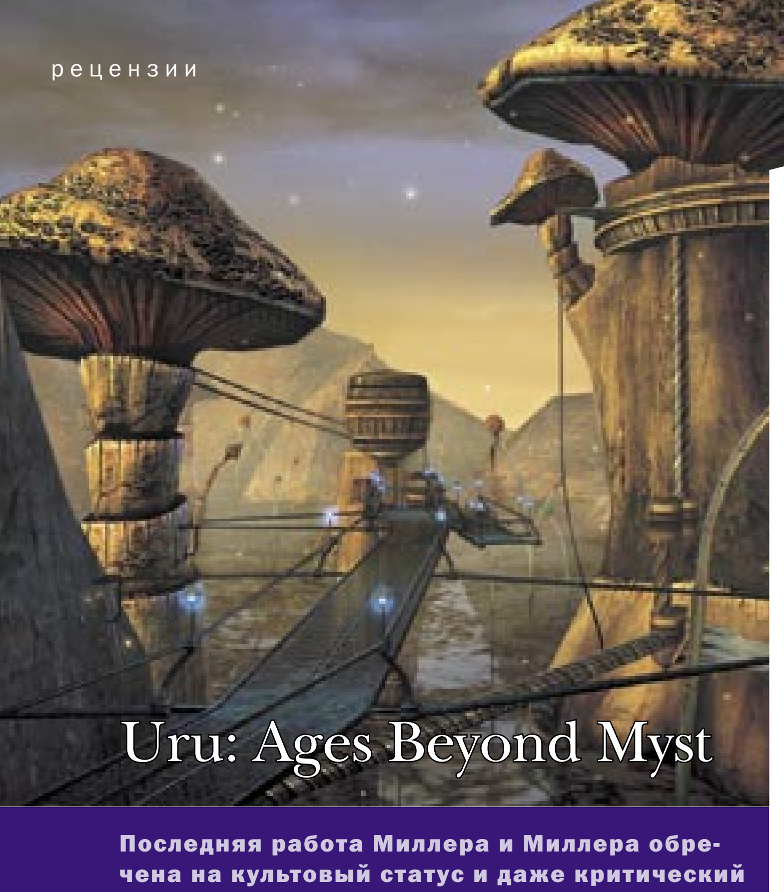
Разработчики решили, что игрок будет увлечен этим покемонособирательством на веки вечные, и не стали утруждать себя созданием элементарного AI, скриптов и прочего мудреного игрового контента. Как жестоко они ошибались...

По давней восточной традиции за всем этим мракобесием кипят сюжетные страсти. Бесчинствуют темные рыцари, рыдают осиротевшие женщины. Герой делает благородное лицо и достает из торбы «монструарий». Поначалу доступен один экземпляр — Thanatos. Будучи помесью зерлинга с Чужим, гражданин волочет за собой мистический голубоватый шлейф и проявляет неплохие способности к телепортации. Он шныряет туда-сюда и раскидывает толпы неприятелей одной левой. Однако у дизайнеров хватило сообразительности конфисковать этого зверя почти в самом начале, всучив взамен стопку тощих и совсем нестрашных ассистентов. Иначе можно было бы отслеживать бесчинствующего Танатоса и больше ничего не делать. Ни-че-го.

До свидания, лаовай

CL способна сколько-нибудь заинтересовать лишь человека, взращенного на продукции Capcom, манге и игровых автоматах. Если вы равнодушны к поп-играм с восточным привкусом, нескончаемая сеча быстро вгонит вас в тоску. Игра слишком далеко зашла на чужую территорию. Не та платформа, да и зрители не стонут «кава-а-ай!», а все больше тянутся к классическим, западным слэшерам, где вместо невнятных потоков разноцветной энергии родные КРОВИЩА и МЯСО. Вы ведь тоже испытываете нездоровую тягу к топорам и верите, что продолжению Blade of Darkness — быть?





Последняя работа Миллера и Миллера обречена на культовый статус и даже критический успех — но по иным причинам, нежели нормальные КИ. Эпохально по замыслу и даже где-то по исполнению, но ой как незакончено. Впрочем — от них зависело далеко не все.



КТО

ведущий гейм-дизайнер: Рэнд Миллер (Rand Miller)
ведущий программист: Марк Финч (Mark Finch)
арт-директор: Джош Стауб (Josh Staub)
сценаристы: Райан Миллер (Ryan Miller), Ричард Ватсон (Richard Watson)
композитор: Тим Ларкин (Tim Larkin)
разработчик: Cyan Worlds (www.cyan.com)
издатель: Ubi Soft (www.ubi.com)

сайты игры: http://uru.ubi.com, www.urulive.com
платформа: PC
дата выхода: 11 ноября 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1400), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 9.0, 2 Гбайт на жестком диске.

Корпорация МИСТ

Нельзя пять лет разрабатывать революционный многопользовательский прожект, и вдруг за три месяца безболезненно превратить его в уютный камерный квест. «Уру» не рассчитан на одну персону, в его огромных локациях могут поместиться сотни, и все те несуразности, которые легко прощают онлайновым развлечениям, в сингле нещадно пробиваются на первый план.

Маша Ариманова

А к онлайну до сих пор подводят мелкими шажками. Когда я пишу эти строки (07.12.03), на серверы Uru Online уже начали запускать не бета-тестеров, но настоящих игроков — маленькими группками, регистрация в порядке живой очереди. Должно быть, совсем скоро никто и не вспомнит, как «Уру» был развален продюсерской лапой на две части…

Сладкая МИСТерия жизни

Разговаривая об одиночном плавании, приходится делать поправку на будущее, ведь грандиозный замысел Рэнда Миллера еще не совсем убит. Конечно, в сингле заставлять человека, словно тюленя, катать носом объекты через уровень размером с штат Алабама — преступление. Но подумайте — в мульти возможность хоть что-нибудь поднять и унести с собой просто немыслима. Это ведь не РПГ. Каждый объект в многопользовательском квесте должен быть достоянием общественности. Эта самая общественность может сколько угодно переставлять дорожные конусы, бревна и буйки с места на место, да только руками лапать не разрешается — на всех конусов не напасешься… Коллективный инвентарь. Музей в чистом виде.

Или невыносимо тяжелое управление. Оно, кажется, специально спроектировано для того, чтобы играть с задержкой сигнала, — на

случайные нажатия аватар всего-то недовольно дергает плечиком и лишь прицельно телеграфированная очередь ударов по клавише заставит его нехотя повернуться вокруг оси. А бросить хрупкую на вид девицу в рысь не легче, чем разогнать небольшой пароходик. И если сервер вдруг взбрыкнет, народ не станет бестолково дергаться, налетать на стены и прыгать в пропасти, нет, он сохранит видимость степенной целенаправленной активности. Вид от третьего лица и опция произвольной настройки внешности аватара в сингле — повод для иронии и сетования на идиотскую камеру, зато в мульти — жизненно важные компоненты созидания пестрого виртуального социума.



Masha в режиме Лары Крофт покоряет непредсказуемую эру Теледан. Именно здесь приходится играть в догонялки с транспортным ведром и охотиться за солнцем. Хорошая Эра для начинающих.

Милая Masha на отдыхе после особо напряженной пазл-сессии.

МИСТонаименования

Если списать главные недостатки «Уру» на грядущее, то останутся сплошные, хоть и довольно специфические, достоинства. Но почему мы должны это делать? Кто заставлял Ubi и Cyan выбрасывать на рынок наполовину незаконченный продукт? Закрывающее полнеба «ВСЕ БУДЕТ» обуславливает блеклый сюжет (хотя концовка довольно живенькая) — игрока готовят к тому, чтобы он стал частью серой интеллектуальной массы. К спуску Uru Online сингл пройдут все, а разработчики не заинтересованы в том, чтобы подконтрольный контингент поголовно мнил себя спасшими мир археологами. Голодный паек истории и культуры Да'Ни (в онлайне Миллер и Ватсон грозят пустить в обращение десятки тысяч страниц, а не эти жалкие огрызки), роль пешки в большой игре, винтика в исследовательской машине Совета по Возрождения (СПВ)... Пусть так — но куда запропастился этот несчастный Совет, изгадивший Эры своими оранжевыми конусами и полосатыми заграждениями?! Сам по себе он работать не будет — нужны люди, коллективные усилия, а пока что несуществующий СПВ уже успел и покопаться во всем до нас, и возвести бюрократические заслоны на пути индивидуальной творческой деятельности... Как вы думаете, почему Миллер не приложил к «Уру» хваленый редактор «Создай свою собственную Эру с гениальными головоломками, а потом представь ее в онлайне»? Вот-вот.



Masha в процессе модификации. Богатый выбор операций по коррекции физиономии и футболки с патриотическими надписями — это хорошо, но вот шкалам «возраст» и «телосложение» не помешал бы больший запас прочности...

И главное — Ки! Замечательное изобретение — КПК Да'Ни, позволяющий общаться путем депеш, снимать картинки и записывать звуки, могущий оказать неоценимую помощь в дешифровке тайнописи и каталогизировании находок, — исправно оказывается на запястье аватара, но в игре НЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ! Всего лишь, видите ли, средство коммуникации между будущими горожанами. Тьфу.

Еще один прекрасный МИСТ

Десятки (если не сотни) откликов на «Уру» со всех концов света начинаются и продолжаются одинаково. Сначала: какое ужасное управление! И меня еще заставляют прыгать по колоннам, балансировать на дощечке, на скорость погружаться в транспортное ведро или выполнять упражнение «дергай за рычаг в одном конце комнаты, жми на педаль в другом, наступай на решетку в третьем, пока машина не запустится»?! Потом: столько недостатков, и все-таки... не могу точно сказать — почему, но перед нами хорошая игра, и я рада (радо, рад), что мне довелось с ней познакомиться...

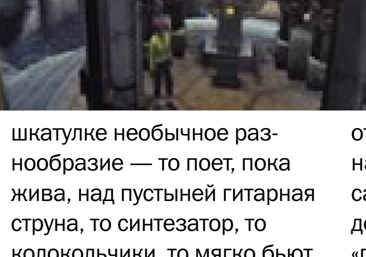
«Уру» — и впрямь милая игра, и я точно скажу вам — почему.

Это первый на свете квест на открытом пространстве. По самой своей природе адвенчуры с самого начала стремились к замкнутости. Даже те из них, что грузно переваливались через бортик третьего измерения, хвастались все теми же строго ограниченными локациями (теперь — в полигонах) и абстрактными задниками с изображениями гор, полей, рек... Гулять в квестах незачем — хождение и любова-

ние окрестностями сжигает ценное логическое время. В «Уру» задников нет. Вулкан в Нью-Мексико или зионоподобный городище Да'Ни (тот самый «уру») хладнокровно отображены в натуральную величину в несметном легионе полигонов и ясных, чистых, морозных текстурах. Системные издержки Миллера не касаются — все выстроено с той же детальности, что и в, скажем, RealMYST 3D, но много, много обширнее. Каждая Эра — пример высшего визуального пилотажа, и, двигаясь по узенькому туннелю, никогда не знаешь, какая прелесть распахнется перед тобой в следующую секунду — гигантская ли пирамида, набитое ли старой машинерией озеро или же местный вариант Большого Каньона. Опадающие разноцветные листья и фосфоресцирующие споры, кружащиеся в темных пещерах светлячки... Рядом с большой красотой существует и маленькая, что крайне удивительно для движка подобного размаха. И как ни измывайся над индивидуальным построением аватара (интересно, многие ли «увидят» себя страдающим одышкой толстяком в летах? Да и с обмундированием напряженка. Пришлось выбирать между вариантами «легкомысленная туристка в поисках приключений» и «грабительница могил в черных перчатках». Лебединая песня индивидуальности — обесцвеченное карэ, ботинки с красными шнурками и небесно синий маникюр), но в таких глобальных и суровых ландшафтах приятно видеть хоть что-то персонифицированное.

Проблему же с бесконечными перемещениями решили радикально. Во-первых, перемещаемся по полигональному царству не абы как, а по специальной системе подвесных мостиков, труб, коридоров, туннелей. То есть и смотреть есть на что, и все по-честному, и блуждать особо не приходится. Во-вторых, очень удобная система линков. Пересылочной станцией служит личное поместье аватара (Релто), точкой телепортации — последняя обнаруженная пластинка с отпечатком растопыренной ладони. В каждой Эре таких необходимо найти по семь штук.
Самое интересное: единственное, что в «Уру» можно взять с собой и унести, это странички из книги Релто. И каждая страничка что-то прибавляет к нашей пересылке. Нашли одну — рядом с домом появилось озеро, нашли вторую — расстелился по полу ковер... Вот он, зародыш индивидуальной Эры, прототип личной изолированной локации посреди сетевого безумия, эксплуатирующей самые гнусные собственнические инстинкты... Очень здорово. Миллеры, пионеры звукового дела в КИ на ПК, набросились на EAX, как голодные вампиры. Звук в «Уру» всегда точен, информативен, сфокусирован. Суховат, да, но в каком квесте без этого? Так как действие в не очень астральных планах происходит в наши дни, то отовсюду, откуда только можно, играет новый Питер Габриэль. А в основной музыкальной шкатулке необычное разнообразие — то поет, пока жива, над пустыней гитарная струна, то синтезатор, то колокольчики, то мягко бьют в гигантские барабаны, то вступает небесное сопрано.

Masha на пороге личного поместья. Оно же — автобусная остановка между мирами. Кстати, не надейтесь, что собранные идолы надолго здесь задержатся.



Кадиш Толеса (а то и Гахрисин? Я, честно сказать, до сих пор немного плаваю в Да'Ни-названиях. Но Эдер Кемо от Эдер Гира отличу) — марафон головоломок в режиме нон-стоп.

МИСТия невыполнима

Позвольте бесплатный совет. Ненаблюдательность сгубила больше исследователей тайн Да'Ни, чем отдельные вспыльчивые личности с топорами! Профессионалы не совершают по «Уру» ознакомительных экскурсий. Они прищуренным глазом соскребают со стен все рисунки, надписи, условные обозначения, попав в главную картинную галерею, долго не задумываются и не распыляют внимание: сначала следует аккуратно перерисовать все символы и составить сравнительную таблицу, используя в качестве ключа номера страниц в местном путеводителе, потом определить, каких номеров не хватает на какой картине... Это и будет отмычкой ко многим последующим загадкам. Кстати, Эра с этой самой галереей представляет собой одну непрерывную цепь головоломок возрастающей сложности. На ней воют и ломаются. А почему? Потому что любовались, когда следовало копировать. Остальное покоряется по стандартному протоколу. Вычислили источник питания (буде это солнце или ветряная мельница), подключили генератор, последовательно прошли все запитанные комнаты и победили «белые рояли». Одно небольшое дополнение: отпечатки ладони на стенах, рассредоточенные по самым удаленным и малодоступным местам. Синдром «последнего отпечатка» не более приятен, чем синдром «последнего пришельца». Впрочем, цели прохождения «Миста» всегда были в меру абстрактны...
Хорошие, без дураков, головоломки. Комплекс проблем со светлячками — просто новое лицо серии. Вместо того чтобы вслед за Presto и Myst 3: Exile доводить до абсурда формулу, открытую десять лет назад, и строить одинаковые бескровные пазы, Миллер попробовал разные подходы. У него стреляет даже такая безобидная штука, как телескоп.



на лучшую однопользовательскую миссию для игры «Блицкриг»

Поле битвы
БЛИЦКРИГ

1 2 1

На HDD танки грохотали

Всем постам — готовность номер один! Популярный историко-милитаристский альманах Game.EXE и оборонно-наступательная ордена «Нашего выбора» компания «Нивал» подводят итоги конкурса на лучшую однопользовательскую миссию для краснознаменной военно-полевой игры «Блицкриг»!

Вы — образованный, ловкий, умелый читатель — за последние полгода совершили множество подвигов: одолели многостраничную трагикомедию о похождениях ЖИМ, УГМ и КНР, спроектировали карту своей мечты, оснастили ее скриптовыми неожиданностями и даже успешно отослали получившееся чудо электронной бандеролью в бесконечно дорогую редакцию. Теперь между вами и Победой стоит последнее препятствие — мы, боевое гвардейское жюри, прокопченное в горящих танках и закаленное в окопах. Последний бой — он трудный самый. Вы готовы к нему?

Но сначала — несколько общих слов и переживаний.

Во-первых, хочется многажды отчитать и отправить на гауптвахту взвод ротозеев, поленившихся толком протестировать свои творения — некоторые миссии наотрез отказались запускаться на многочисленных редакционных и даже домашних машинах. Хуже того, отдельные конкурсанты, видимо, страдающие кратковременными затмениями разума, забыли вложить в свои письма то, ради чего все и затевалось, — собственно карты. Бойцы, впредь будьте внимательнее. Таких, как вы, не берут не только в космонавты. А товарищей, приславших недоработанные карты с трогательной припиской «не успел доделать — смотрите, что есть, очень надеюсь на первый приз», хочется декапитировать по всей строгости сурового военного времени за бессмысленную растрату драгоценного времени жюри. Как вы понимаете, все вышеперечисленные недоучастники были расстреляны еще на подступах к конкурсу, посему пусть не удивляются, не обнаружив своей выдающейся миссии среди воспетых ниже творений.

Во-вторых, вновь по поводу присланного материала. «Блицкриг», построенный на спрайтовой технологии и обладающий довольно ограниченным набором объектов, оказался весьма чувствителен к неаккуратному карт-дизайну, которым грешили многие участники. Главная проблема большинства картостроителей — отсутствие мелких деталей, придающих картам дополнительную живость, и близкое соседство большого числа одинаковых объектов. Города, выстроенные из домов-близнецов, перелески, сплошь состоящие из клонированных кустов, и неряшливо состыкованные тайлы решительно отвратили наши усталые глаза от многих опусов. Хуже этого только плоские, как столешница, лишенные даже намека на рельефность уровни, начисто игнорирующие присутствие в редакторе архиполезного инструмента «terrain height editor». К сожалению, таких работ обнаружилось предостаточно, и они тоже были забракованы с формулировкой «за непривлекательность и злостное пренебрежение советами КНР». Получите «волчьи билеты» и распишитесь.

В-третьих, до серьезной игры со скриптами, к несчастью, доросли буквально единицы конкурсантов! Товарищи, друзья, да что ж вы делаете? Вы упускаете из виду, что интересность миссии определяется в первую очередь ее непохожестью, оригинальностью, количеством сюрпризов, сложностью, обуславливаемой элементами неожиданности. Прошли те махровые времена, когда игрок счастливо фонтанировал, получив от вышестоящих лиц предложение учинить в поселке Кукуево геноцид. Это, простите великодушно, ледниковый период RTS-жанра, низший пилотаж и несоответствие реалиям военного времени. Резюме: соискатели, ограничившиеся огрызками стандартного скрипта if (GetNUnitsInArea() == 0) then Loose(), уполномоченной комиссией были признаны непригодными и награждены «белыми билетами». Помилуй их, товарищ Сталин.

В-четвертых... В-четвертых, у нас налицо позитив: большинство участников за время общения с картостроительным инструментарием хорошенько подковались в сфере военной истории и не совершали грубых промахов: так, на штурм берлинских пригородов не засылались устаревшие танки образца 39 года, «Фокке-Вульфы» не досаждали жителям горных аулов, et cetera. Вся используемая техника более или менее соответствует моделируемым игровым периодам, что свидетельствует о высоких педагогических способностях программного продукта под названием «Блицкриг».

На этом вступительная речь завершается, и мы переходим к трудам праведным — просеиваем уровни в поисках золотых зерен.

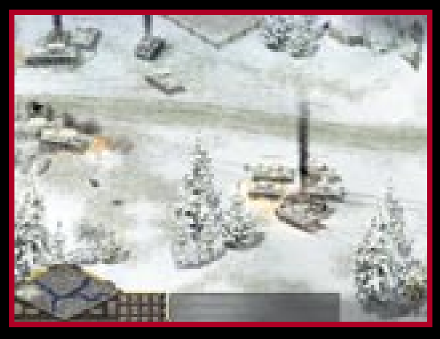
После жестоких испытаний до участия в конкурсе были допущены всего 16 миссий, о которых не стыдно поговорить.

Разбор на винты

Первой волной идут миссии, выполненные в целом неплохо и даже где-то старательно, но напрочь лишенные каких-либо изюминок. На это можно смотреть, в это можно играть, но в мозгу оно совершенно не отпечатывается в силу своей… как бы это помягче и без сурового военно-казарменного жаргона… стандартности.

Three Bridges (СССР)[1]

Михаил Трегубов



Ординарная миссия, собранная по принципу «стреляй во все чужое». Автор, безусловно, обладает весьма своеобразным видением ландшафтного дизайна, благодаря которому карта являет собой снежную лесостепь, поросшую редколесьем, и склонен отказывать немецко-фашистским гадам в здравом смысле, отряжая взвод «панцеров» на охрану весьма живописных руин какой-то советской овощебазы, — и это все, что можно сказать о данной работе.

[1] Здесь и далее после названия миссии в скобках указана сторона, за которую воюем.

Path of Vengeance (СССР)

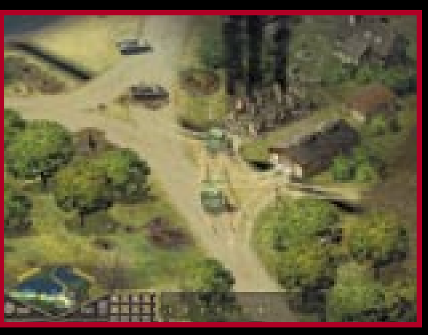
Илья Паршин



Тройной шпионский коктейль — все три миссионных задания не требуют тотальной «зачистки» территории и направлены на уничтожение строго определенных объектов. К сожалению, хорошая идея была жестоко истоптана кирзовыми сапогами дизайнерских недоработок: карта выполнена не сказать, чтобы топорно, но без должной любви. Огромные пространства, замазанные черноземом, и деревянное сооружение типа «сортир», расположенное (вероятно, для отвода глаз) вплотную к одному из блиндажей, навьюченных колючей проволокой, отбивают веру в и любовь к. Сержант Гранит (самопроизведенный), так нельзя.

«Три танкиста» (СССР)

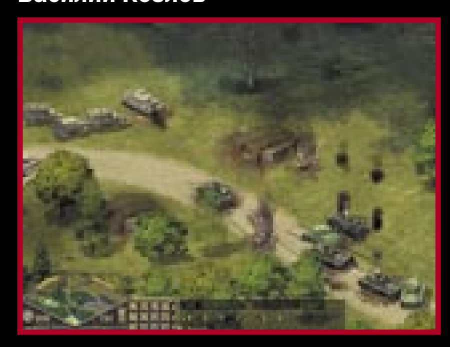
Алексей Вагаренко



На самом деле, танкистов больше, поскольку в подчинении у нас два танка, но суть не в этом. Она в другом: использовать кисть огромного радиу-

са и заливать однообразными тайлами огромные поверхности — далеко не лучший способ подчеркнуть индивидуальность своего творения. Мы понимаем, что две трети земной поверхности покрыты водой, но это же не повод, чтобы учинять то же самое на «карте своей мечты», верно, рядовой Вагаренко? Что имеем в итоге: длинную дорогу, пролегающую меж двух озер, и отсутствие какого-либо места для разбега тактической мысли. Признаться, быть утюгом, сминающим все на своем пути, — занятие не самое привлекательное.

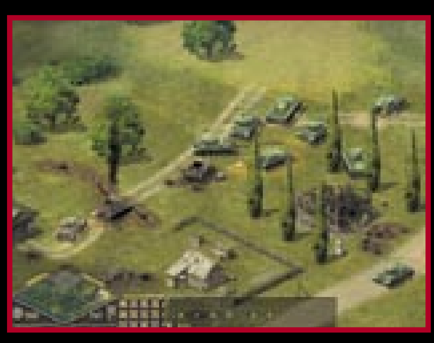
«Бой местного значения» (СССР)
Василий Козлов



Повторены практически все ошибки предыдущего старателя: отсутствие мелких деталей, однообразие тайлов, нелепое нагромождение построек в населенных пунктах... Немецкие архитекторы схватились бы за головы, мин херц Василий. В отдаленные уголки вашей карты просто не хочется заглядывать — настолько все безрадостно. В общем, автору следует вдумчиво поработать над собой, проявить побольше изобретательности — и у него все получится. А пока, к сожалению, интересность миссии невысока. Желания переигрывать «Бой местного значения» не возникает абсолютно.

«Секретный объект» (СССР)
Дмитрий Мишкин

Миссия запомнилась прежде всего живописными боями в пригородной зоне. Тем хуже дается продвижение вглубь, ибо скоропостижно одолевает грусть-тоска. За городской оградой нас поджидают огромные открытые пространства (карта действительно очень большая), лишенные даже намека на жизнедеятельность homo



sapiens в касках. Автор спроектировал ЦПКиО в натуральную величину, но, кажется, в процессе позабыл, зачем ему понадобились столь исполинские территории. Как результат — многоразовое использование однообразных объектов для сокрытия пустот. Блеск и нищета партизанок. Живой памятник неприкаянному гигантизму.

Great Battle (СССР)
Сергей Васильченко



При взгляде на миссию создается впечатление, что ее делали два разных человека. Первый — старательный — не поленился отрисовать довольно любопытные пейзажи и симпатичные поселки, второй же — панковско-оторванный — тайком пробрался в студию видного гейм-дизайнера Васильченко и смешал все карты, испохабив всю планировку невменяемым количеством пакгаузов и сараев. Да, мы понимаем, что время не мирное, что планете грозит перенаселение, но, право же, не стоит увлекаться столь плотной застройкой военных баз. Когда танки застревают в проездах — это уже не смешно. Честное танкистское. В качестве завершающего штриха — явная скриптовая недостаточность. Увы.

Следующая волна — более интересные работы, радующие пиксельных генералов некоторой долей нетривиальности, но грешащие в техническом плане. Скорее всего, большинству наших левелордов не хватило элементарной усидчивости, чтобы сгладить все шероховатости геймплея и добавить щепоть-другую eye-candy-специй, до которых мы так падки.

Riverworld (СССР)
Михаил Трусов



Хороший образец миссии «с характером». Автор не отказал себе в удовольствии поэкспериментировать с речными ресурсами, что самым лучшим образом сказалось на карте — она обладает той самой самобытностью, ради которой было сломано столько копий во время уроков картостроения. На первый взгляд не сулящая особого веселья сложнопроходимая миссия, страдающая некоторыми из перечисленных в предисловии болезней, оказалась сюрпризонесущей. Игрока ставят в условия жесточайшей экономии ресурсов, заставляя его действовать очень осторожно. Мало того — к сценарию подключен весьма коварный скрипт, вытаскивающий, словно туз из рукава, вражеские подкрепления именно тогда, когда их никто уже не ждет, что вызывает целую гамму противоречивых эмоций: от «как я мог попасться на такую примитивную уловку» до «ловко объегорил, молодец».

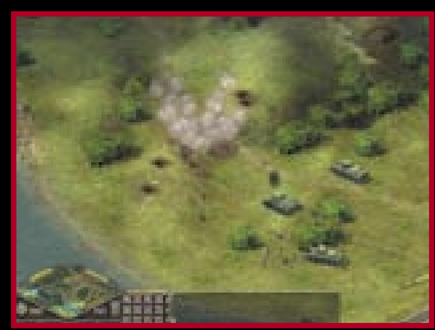
«Капитан Воронцов» v0.91 (СССР)
Андрей Зорин

Данная работа — наглядный пример ситуации, когда необычный замысел наталкивается на привычное для наших широт исполнение. Автор, в отличие от прочих соискателей, в качестве сюжетной основы использовал не исторические события, а главы из популярного романа «Одиссей покидает Итаку» (авт. Василий Звягинцев). В результате получился сюжетный,



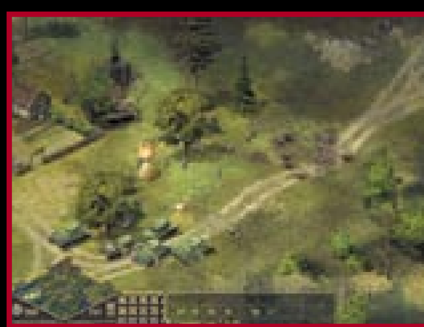
пестрящий диалогами и активно эксплуатирующий скрипты уровень.
К сожалению, сержант Зорин не нашел в себе силы как следует оттестировать получившееся собрание скриптовых сочинений и не застраховался от действий, не вписывающихся в предполагаемую канву развития событий. Итог: комиссары, оснащенные нездоровой инициативой и вольнодумством, несколько раз подряд проваливали боевые задания, ставя капитана Воронцова в неудобное положение перед начальством. Перед запуском миссии обязательно ознакомьтесь с прилагаемыми к карте выдержками из творчества товарища Звягинцева, дабы избежать подобных казусов.

Mapwork (СССР)
Константин Горшков



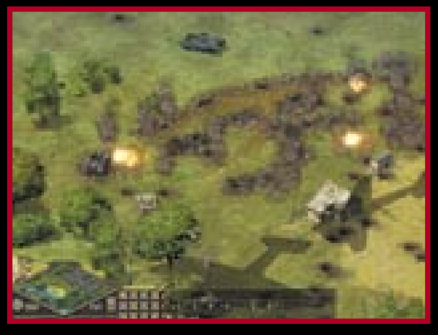
Отличная иллюстрация к поговорке о двух русских бедах. Уверяем вас, взглянув на местные дороги, вы с уверенностью скажете, что находитесь на территории Ивановского сельсовета, что под Бердянском: родные, раскисшие от проливных дождей проселки и безнадежно увязшие в них германские танки гарантированно вышибают слезы умиления из истинных патриотов нашей необъятной. Старший сержант Горшков, мы аплодируем вам стоя! Отрадно, что к столь умилительным проселкам присовокуплен довольно обширный скрипт, заставляющий неприятеля адекватно реагировать на предпринимаемые игроком действия. Очень, очень хорошо!
О второй русской беде читайте в предисловии к этому отчету. Собственно, она и явилась причиной непопадания в финал.

Final Chapter (СССР)
ILY_a Crow



В предыдущей миссии мы поражались дорогам, теперь же будем восхищаться озерами — живописность местной природы вполне сравнима с видами нежно любимой Карелии. Автор явно поклонник великой науки гидравлики — иначе зачем бы ему сооружать на карте столько сообщающихся сосудов неправильной формы? Без сомнений, одно из лучших творений изобразительного искусства. К сожалению, все прелести природы являются лишь симпатичной подложкой для очень жесткого «мяса»: много врагов и много нас, а способ победить лишь один — полное истребление всей живности в униформе коричневого цвета.

«Битва за город» (Германия)
Роман Мищенко



Одна из немногих миссий, где автор попытался организовать более-менее натуралистичную оборону города. Все подходы к оборонительным позициям щедро заминированы и отлично простреливаются, что создает нападающим дополнительные трудности. Подступы к населенному пункту, который надлежит захватить, облагорожены окопными линиями при поддержке танковых войск, артиллерия рассажена, где надо, — грамотная работа. Гроздья противо-

танковых ежей и колючих заграждений, живописно разбросанных по окрестностям, довершают картину и уверяют нас, что русские просто так не сдаюцца. Вы уже испытываете гордость за родную нацию?
Отдельного упоминания заслуживает тот факт, что миссия снабжена самым обширным скриптовым кодом среди всех номинантов (8 Кбайт!), отвечающим за своевременный подвоз свежих подкреплений обеим сторонам, что делает исход боевой вылазки более непредсказуемым и вынуждает игрока действовать куда энергичней обычного. Очень и очень непростая, но интересная миссия. Попасть в ряды триумфаторов лейтенант-разработчику Мищенко помешали две вещи: во-первых, абсолютно фальшивый рельеф — Роман, ваш ландшафт — жертва асфальтоукладочной бригады; во-вторых, недостаточное внимание к мелким деталям и невыразительные городские кварталы из зданий-клонов.

Наконец-то, продравшись сквозь несколько десятков зубодробительных сражений, мы добрались до наших победителей, настоящих героев, орденоносцев, несомненно, комсомольцев и членов ВКП(б). Перед вами — ярко выраженные лидеры, чья победительная стать видна невооруженным глазом.

Специальный приз

«Освобождение» v1.1 (СССР)

Валерий Синегуб



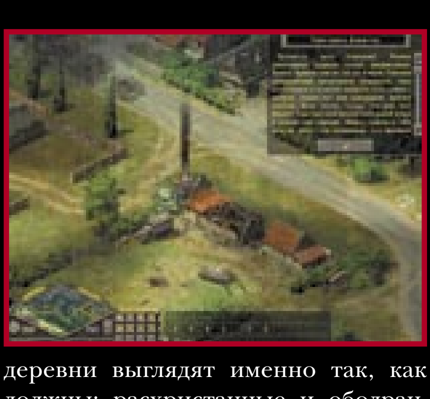
Единственный конкурсант, проявивший инициативу в деле ознакомления с дополнительным инструментарием «Блицкрига», отважившийся связаться с редактором ресурсов (о котором злющий КНР не написал ни строчки) и приславший вместе с картой модификацию собственной выделки. По мнению автора, старшего лейтенанта Синегуба (одна из Тольяттинских в/ч), модификация добавляет игре реализма, делая геймплей более интересным. Как результат, миссия получилась жесткой, напряженной: «подкрученный» AI (вкупе с изменениями параметров техники) добавляет изрядную порцию боевого угара в общий котел интересности, делает прохождение более динамичным, заставляя игрока уделять больше времени танковым маневрам и не забывать об авиаподдержке. Подобные подвиги не должны оставаться безнаказанными, а потому Валерий удостаивается Специального приза от компании «Нивал». Старший лейтенант, распишитесь в ведомости за двести наградных североамериканских рублей! И — не забудьте по получении «поставить» жюри.

Третье место

«Змеиное логово» (СССР)

Дмитрий Матвеевский

Если попытаться выразить наше коллективное мнение об этой миссии в одном слове, то мы воскликнем: атмосферно! Именно так. Искреннее спасибо капитан-лейтенанту Матвеевскому (Центральный Московский военный округ) за здоровый оптимизм и приверженность традициям русской разговорной речи. Сценарные реплики на родном солдатском диалекте греют душу не менее, чем предлагаемые в брифинге «стограмм». Абсолютно никаких ляпов в дизайне. Русские



деревни выглядят именно так, как должны: расхристанные и ободранные, на бюргерские селения совсем непохожи. В глаза настойчиво лезет повышенная скриптовая активность карты: выезжающие из-за холмов на зевающего игрока танки, немецкий генерал, усаживающийся в личный автомобиль, и попавшие в засаду «Шерманы». В это даже не обязательно играть, можно лишь смотреть — и получать не меньшее удовольствие! Приятные «сюжетные» зарисовки никогда не были лишними, и за подобную насыщенность — третий

Gainward FX PowerPack! Ultra/ 1200 XP Golden Sample

Призер конкурса получит мощнейший GeForce FX 5900 от GAINWARD, в сногсшибательной версии PowerPack Ultra/ 1200 XP Golden Sample! Эта плата настолько быстра, что ей требуется дополнительная энергия от блока питания!



- Полная поддержка эффектов DirectX 9
- Чип GeForce FX 5900 с рабочей частотой 440 МГц
- 128 Мбайт DDR-памяти с рабочей частотой 900 МГц
- Выходы на два монитора и VIVO
- Звуковая плата 5.1
- Контроллер FireWire (IEEE 1934)
- 3D-очки

Представитель Gainward в России — компания Atlantic Computers www.gainward.ru, www.atlantic.ru



приз, именная супервидеокарта Gainward FX PowerPack от компании Atlantic Computers!

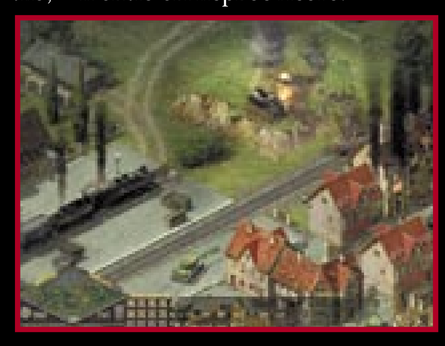
Второе место

«Удар с флангов» (СССР), «Долгий путь» (СССР)

Виталий Крысин



«Удар с флангов» – безусловно, лучшая из представленных на суд ставки оборонительных миссий! Есть все: верно подобранные интервалы между вражескими волнами не дают расслабиться, дополнительные боевые задачи разнообразят процесс, разбросанные там и сям бандформирования создают на карте эффект присутствия огромных неприятельских сил, когда игрок не представляет, что ждет его за соседним кустом, и цепляется за соломинку в надежде выжить... Повышенная сложность только добавляет азарта и боевого духа, чуть больше игры со скриптами, добавляющими мозгов неприятелю, – и было бы первое место.



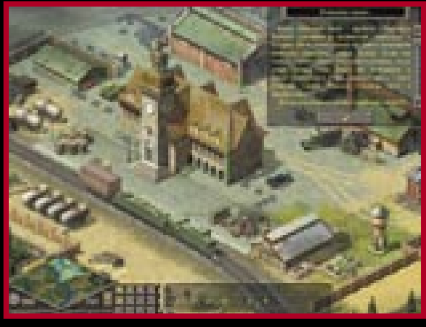
Вторая карта того же автора, «Долгий путь», – мечта хардкорного танководителя во плоти. На экране – огромное поле боя, прямо-таки перенаселенное врагами, и нам предстоит посеять в этом поле разумное, доброе, вечное. Учитывая многократное численное превосходство противника, задача сия нелегка, но выполнима. В комплекте – около десятка непохожих друг на друга комплексных заданий различной сложности и очень грамотно рассаженные по окрестностям неприятельские войска.

Признаться, мы так и не определились, которая из двух присланных 15-летним капитаном Крысиным (местоположение в/ч пока не установлено) миссий лучше, поскольку они обе выполнены с достаточным профессионализмом... А посему присуждаем ему второе место с пометкой «дважды заслуженная награда»! Дорогой капитан, вас ждет не дождется 17-дюймовый монитор BenQ FP791 от компании BenQ! Кроме того, почетным приказом нашего высокоуполномоченного жюри вам присваивается внеочередное звание. Товарищ подполковник, наши поздравления!

Первое место

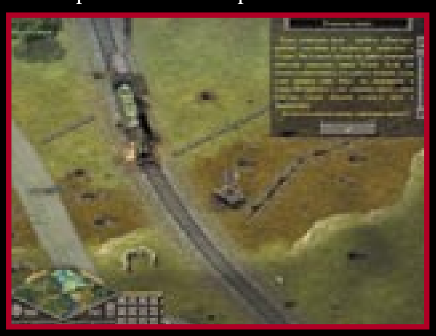
«Линия «Пантера» (СССР)

Александр Уланов



Барабанная дробь, фанфары, свет на сцену – перед нами победитель! Сомнений в правильности решения не возникло ни разу, ни у кого, ни на секунду. Признаемся: мы дружно влюбились в город Остров (Псковская область), которому посвящена миссия. Разглядывать это маленькое произведение зодческого искусства можно до бесконечности долго, отчего-то верится, что оно живое и через секунду зашевелится. Все нехорошие придирки, предусмотрительно заготовленные нами заранее, оказались не в силах вырвать у данной миссии лавры победителя. Чувствуются часы и дни кропотливой работы («полтора месяца... еле успел!»), вложенные в отрисовку ландшафта, а еще здесь тонны грамотно прописанных скриптов, интересные боевые задачи и нетривиальные методы их достижения – все именно так, как мы, высокое жюри, любим. К просмотру обязательно!

Человек-гора, премиум-архитектор, талантище, настоящий полковник Александр Уланов (Псковский военный округ), вы – первый! А посему примите заслуженное – суперкомпьютер TCM «Экстрим» от нашего



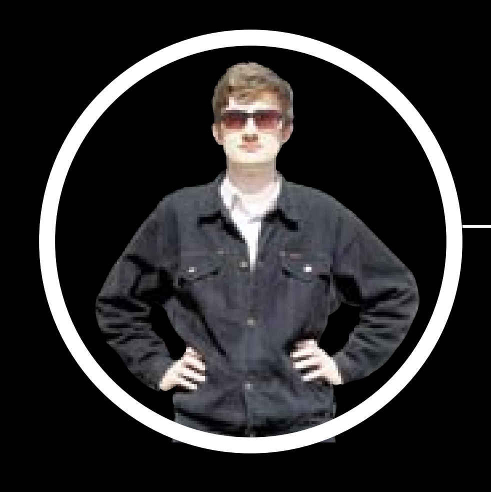
суперспонсора, компании «Техмаркет-Компьютерс»!

Фейерверк-эпилог (День Победы)

Итак, историко-милитаристский альманах Game.EXE, оборонно-наступательная ордена «Нашего выбора» компания «Нивал», а также спонсоры конкурса, компании «Техмаркет-Компьютерс», BenQ и Atlantic Computers, еще раз с удовольствием поздравляют победителей с Днем Победы! Огромное спасибо всем остальным участникам! Благодарим авторов игры за ее великолепие, вдохновившее столь многих из нас на ратные подвиги! Поклон в пояс нашим неповторимым тренинг-методистам УГМ, ЖИМ и КНР!

P.S. Все перечисленные в этом скромном отчете карты вы сможете обнаружить на .EXE DVD в корневой папке Blitzkrieg.

P.P.S. Уважаемые Роман Мищенко, ILY_a Crow, Константин Горшков, Андрей Зорин, Михаил Трусов, Сергей Васильченко, Дмитрий Мишкин, Василий Козлов, Алексей Вагаренко и Илья Паршин! Пожалуйста, свяжитесь с жюри (пишите на post@game-exe.ru) и сообщите, на какой адрес вам высылать предоставленные компанией «Руссобит-М» (которой – искреннее спасибо!) «утешительные» призы в виде подарочных изданий игры «Противостояние».



Доступность телефона для разговора во время GPRS-сеанса оказалась повально однобокой. Позвонить самому удавалось всегда, входящие же принимал только МТС (причем стабильно, за исключением случаев, когда данные качались особенно плотным потоком с привлечением FlashGet и тому подобных захватчиков наличной полосы пропускания).





Тоже модем

1

Мобильный телефон — это не только местами сомнительное удовольствие быть всегда на связи, лишние милливатт-часы электромагнитного излучения, подогревающего ваш мозг, и ежемесячно отрываемые от трудовых доходов десятки долларов. В экономически одаренных областях нашей необъятной ваше полифонически пищащее чудо можно подключить к компьютеру и превратить в GPRS-модем. Хоть какая-то польза. *стр. 130*





Мышеоптика

2

Есть вещи, способные превращать спокойных и уравновешенных людей в беснующихся монстров. К ним, без сомнения, относятся игры компании «Бурут СТ», дешевые ароматизаторы для автомобильного салона, пластмассовые пепельницы и плохие компьютерные мыши. *стр. 134*

Тоже модем

Дмитрий Лаптев

Мобильный телефон — это не только местами сомнительное удовольствие быть всегда на связи, лишние милливатт-часы электромагнитного излучения, подогревающего ваш мозг, и ежемесячно отрываемые от трудовых доходов десятки долларов. В экономически одаренных областях нашей необъятной ваше полифонически пищащее чудо можно подключить к компьютеру и превратить в GPRS-модем. Хоть какая-то польза.

General Packet Radio Service

С чего бы это тема колонки — GPRS? Ведь тестовый доступ к сервису был открыт московскими операторами уже больше года назад? Все так, но товарное качество эта услуга приобрела не вдруг, и сейчас, когда на ее использование назначены вроде бы реальные тарифы (покрывающие провайдерские расходы и достаточные, чтобы обеспечить всех желающих качественным сервисом, не так ли?), мы имеем право оценивать ее по всей строгости. Не слишком проникаясь смыслом дежурной отговорки абонентской службы, что GPRS-трафик, дескать, существует по остаточному от голосового принципу, а нам надлежит радоваться самой возможности достучаться до Интернета. Совсем недавно GPRS стал доступен даже пользователям народного «Би-плюса», а московский «Мегафон» прошедшей осенью открыл неограниченный по времени и объему данных доступ за чуть менее $25 в месяц. Тенденция.

Что, собственно, привлекательного в данном альтернативном методе доступа по сравнению в первую очередь с простым модемным «диалапом»? Во-первых, конечно, свобода творчества (работы, игры — да, хотя бы даже в лесу на пеньке, пока батарейки в ноутбуке не сядут). Причем скорость доступа технически ограничена изрядными 57,6 Кбит/с, что и рядом не стояло с прежними 9,6 Кбит/с для GSM-модемов. Не менее приятно (а психологически, пожалуй, приятнее всего), что учету подлежит не время соединения, а перекачанные мегабайты. Словом, если вы всю жизнь мечтали получать почту и виртуально рассекать Web-просторы, физически следуя электрическим поездом к месту проживания (с включенной для экономии трафика программкой фильтрации баннеров и антиспамерским фильтром), то эта технология прописана вам просто по определению. Да и в стационарных условиях GPRS сплошь и рядом выглядит заманчиво. К вам наконец-то смогут прозвониться на городской номер (более того, теоретически и мобильный номер во время GPRS-сеанса не должен быть занят, хотя на практике все не так гладко)! Наконец, GPRS бывает просто выгодным, а местами — в условиях странной телефонизации того же Подмосковья — и вовсе единственным средством скоростного доступа.

Дело техники

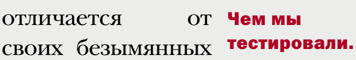
Для Интернет-мобилизации, что характерно, требуется телефон GSM-стандарта с поддержкой GPRS, способный соединяться с компьютером любым способом (по кабелю, через инфракрасный порт или — по последней моде — посредством радиоканала, он же — навязший в зубах Bluetooth). Выбор трубок с такими характеристиками есть; правда, бегло изучив каталоги, можно сделать вывод, что дешевле $200 ничего приличного найти не удастся. В какой-то степени это верно. Если хочется приобрести компактный телефон с поддержкой Java, многоцветным экраном и симфоническим оркестром inside, есть резон приготовить денежки и обратиться к грандам в лице Nokia, Siemens, LG и далее по списку.

Если же первостепенно требуется сама связь, голосовая и модемная, альтернативой, как ни странно, была и остается единственная модель — далеко не самый свежий телефончик Ericsson R520m, его вам охотно обменяют на $80, как максимум. Кстати, модель определенно не лишена приятности: легкая, несмотря на старомодный размер (15,5 см, включая трехсантиметровую антенну); нижняя половинка корпуса — металлическая, из легкого сплава; самая прогрессивная на текущий момент батарейка — литий-полимерная; голубоватая подсветка экрана (могущая работать в темных подъездах фонариком); наконец, две игры, из которых эриксоновский вариант тетриса (так и называется — Erix) чудо как хорош. В личном топе — возможность самостоятельно набирать мелодии по нотам (опция, на мой субъективный взгляд, компенсирующая отсутствие полифонии, ибо свое и звучит роднее, и просто уникально), причем есть даже бемоли с диезами. Ну и GPRS с Bluetooth — в качестве бесплатного приложения. Впрочем, не испытывая аллергии к проводам, можно успешно обойтись без Bluetooth, и тогда ценовая планка упадет до $110, а приобрести удастся вполне современную модель — вроде Siemens C55, что-нибудь из линейки Philips Fisio и т.д.

Кстати, если бы не Bluetooth-камарилья, комментировать следующий этап приобщения к GPRS — подключение

телефона к компьютеру — было бы просто незачем. Потому как традиционный путь с установкой прилагающегося к телефону ПО и подтыканием кабеля к USB- или COM-порту грозит, как максимум, получасовой борьбой с переназначением COM-портов (причем в обоих случаях, потому что на USB эмулируется тот же COM).

От Bluetooth следовало бы ожидать еще большей легкости: воткнули в USB-порт «закладку» Bluetooth Dongle, поставили драйвер, и все само собою «нашлось» и заработало. А всякий бы раз, когда телефон оказывался рядом с компьютером, последний если и не дозванивался бы в Интернет (это не всегда требуется), то хотя бы синхронизировал адресную книгу или, как минимум, обнаруживал телефон. Чем, в конце концов, технически не выдающаяся, одна из многих беспроводных технологий, которой и является Bluetooth, отличается от своих безымянных радиособратьев? Только тем, что ее возвели в стандарт, а значит, ни о каких шероховатостях в работе и речи идти не должно.



Чем мы тестировали.

Ага, ждите... Началось все с требования устанавливать «голубой зуб» в строгом порядке: сначала софтверный пакет и лишь по требованию инсталлятора собственно USB-брелок. Затем временно все пошло как по маслу — телефон обнаружился и прошел процедуру «спаривания» (Pairing), обязательную для каждого нового Bluetooth-устройства, с вводом PIN-кода SIM-карты, так чтобы никто сидящий за стеной с аналогичным девайсом не нарушил вашу приватность. Собственно поймать GPRS-коннект также удалось с первой попытки: в строку инициализации новоиспеченного Bluetooth Modem была забита хитроумная строчка <AT+CGDCONT=1, «IP», «точка доступа»>, где в качестве последнего параметра указывалась «точка», принадлежащая тому или иному оператору. Модем резво дозвонился по чудному номеру *99***1# и в качестве разминки вытянул с народа.ру двухмегабайтный файл со стабильной скоростью 4 Кбайт/с (оператор «Мегафон», точка доступа internet.msk, глубокая ночь).

Однако наутро компьютер дружить с телефоном уже не пожелал, ругаясь на неправильный PIN-код. Пришлось инициировать всю процедуру прописки «нового» Bluetooth-девайса заново, причем тот же самый пинкод был безропотно принят. С тех пор опознание телефона происходит с переменным успехом, причем иногда соединение удается установить привычным путем через программку дозвона, а иногда — лишь через Quick Connect в свойствах самого Bluetooth. Пенять на замусоренность дряхлой копии Windows XP Professional SP1, как оказалось, смысла не было, та же ситуация повторилась и в «чистой» версии, и на ноутбуке.

Кстати, мысль пользоваться одним Bluetooth-адаптером, благо это легкосъемный USB-брелок, в общении с несколькими компьютерами пришлось отвергнуть за несерьезностью. На автоматическое pairing в таком случае даже рассчитывать смешно — иной раз приходилось вручную удалять из меню телефона один компьютер, чтобы другой согласился-таки опознать трубку (у Bluetooth-адаптера есть уникальный адрес, но, видимо, привязка происходит не только к нему).





USB Bluetooth Dongle (GVC Class 2).

К вынужденным Bluetooth-неудобствам добавляется необходимость включать каждый раз через меню трубки «доступный» режим непосредственно перед установкой связи (что тоже, конечно, сделано из благих намерений соблюдения нашей с вами приватности). Невинная попытка сменить универсальный драйвер к модему на эриксоновский (с комплектного CD) привела к немедленной перезагрузке, после чего потребовалось переустановить (!) весь блютуфовый драйверный пакет. Естественное желание поискать альтернативу самому пакету наткнулось на очаровательное «для стандартизованной по самое некуда» технологии. Не могу отказать себе в удовольствии процитировать характерный документ с сайта видного производителя графических планшетов InterWrite (см. www.gtcocalcomp.com/InterWriteFiles/tniwthirdpartybtdrivers.pdf):

Each manufacturer can customize the Bluetooth software provided by Widcomm, and each ships different versions. These different versions can have differences ranging from subtle to catastrophic, making it difficult to tell if a particular manufacturer's Bluetooth version is compatible with InterWrite. Fortunately, it appears that each manufacturer uses the version numbering sequence defined by Widcomm, making it easier to determine the likelihood of compatibility.

Дальше рекомендуется буквально следующее: ставить ПО такой же версии (первые две цифры), что уже используется в системе, меняя лишь номер «билда» (две последние цифры)... Вы все еще уверены, что радиоканал удобнее проводов?

Справедливости ради отмечу, что постепенно «голубой зуб» к моей системе привился, причем без каких-либо дополнительных внешних усилий, и сейчас работает, едва обращая на себя внимание. Дальнобойность адаптера GVC (Class 2) заявленным 10 метрам соответствует с избытком, даже в помещении связь поддерживается в радиусе 20 метров. А драйверные проблемы, как известно, забываются с выходом очередной версии Windows, где поддержка соответствующей технологии будет прошита изначально. Да и сейчас, если повезет или просто попадется более удачная версия Bluetooth-софта, нежели «референсный» WIDCOMM Bluetooth Software 1.3.2.7, можно ни с чем из вышеописанного и не столкнуться (даже не читая девяностостраничный PDF-мануал, обыкновенно прилагаемый к этому пакету).

Инфраструктура

Переходим к собственно впечатлениям от услуги «мобильный GPRS – Интернет». Результаты 20-дневного мониторинга в разное время суток из разных точек Москвы и области (на уровне третьего «бетонного» кольца), а также модного города Черноголовка, смотрите в таблице. Каждый замер включал скачивание нескольких файлов с вменяемых российских серверов общим объемом 5 Мбайт (в таблице, разумеется, приведено, усредненное по всем замерам значение). Колонки со статистикой ошибок заполнялись по итогам наблюдения из одной точки – среднестатистического жилого района, где загрузка сети предсказуемо меняется в течение дня. Дабы избежать претензий к методике измерения столь изменчивой субстанции, как сотовый «эфир» (и тем паче личного пристрастия к какому-либо оператору), особо отмечу, что полученные результаты на истину в последней инстанции никак не претендуют. Могу лишь ответственно расписаться в отсутствии расхождений между объективными замерами и субъективно сложившимся впечатлением от работы каждого из операторов.

А субъективного накопилось немало. В первую очередь придется огорчить тех, кто хотел бы получить гарантированно доступное в любое время дня и ночи соединение взамен «негарантированного» Dial-Up. Обеспечить это GPRS не может по своей природе. Пусть в отличие от стационарного провайдера мы имеем дело лишь с формальным и всегда свободным «номером телефона», но заминки случаются на следующих этапах регистрации в сети. За время теста их не составило труда классифицировать:

а) в мобильно-телефонизированных районах в «прайм-тайм» соединение просто прерывалось на стадии «проверки пароля»;

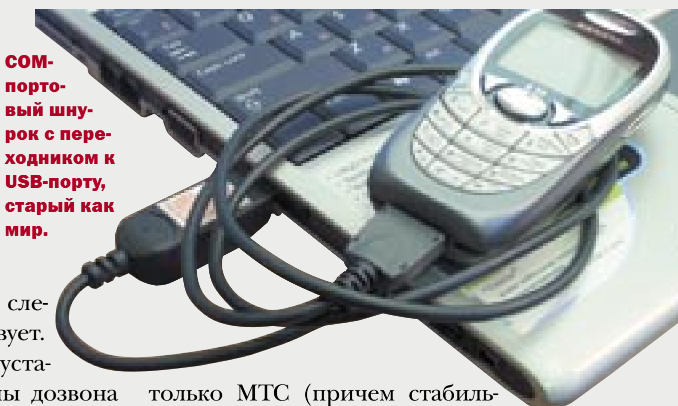
б) вечером и в выходные, а иногда и без какой-либо логической связи со временем и местом, подлый «сервер не выделял IP-адрес». Характерно, что ошибка встречалась (и многократно) только при общении с безлимитным «Мегафоном», хотя деньги за время соединения не берут нигде и материальный стимул хоть когда-то слезать с линии равно отсутствует. Удивительно, но факт: с установкой внешней программы дозвона (я пользовался Flexiblesoft Dialer II) количество серверных отказов резко сократилось;

в) соединение устанавливается, но данные не прокачиваются (обычно «стоит» входящий канал), переустановка связи помогает не всегда, иногда приходится выждать полчаса-час, пока канал не расчистится. Зависнуть может и активное соединение. Здесь по частоте отказов – лидер все тот же Megafon unlimited, у остальных, как максимум, по одному случаю за все время. А вот пользоваться GPRS днем, находясь поблизости от какого-нибудь бизнес-центра или иного очага локальной болтливости, занятие для очень терпеливых, вне зависимости от провайдера. Пока приоритет голосового трафика никто не отменил.

	«Мегафон помегабайтный»	«Мегафон безлимитный»	МТС	«Би Лайн»
День (9-19 часов), Кбайт/с	3,68	1,48	3,54	3,35
Вечер (19-24 часа), Кбайт/с	2,53	0,99	2,37	2,45
Ночь (24-9 часов), Кбайт/с	3,67	2,21	3,62	3,58
Разрывы связи (в зоне действия сети)	0	5	0	1
Ошибки в процессе установления соединения	5	постоянно	2	6

Также интересно было отследить зависимость скорости связи от уровня сигнала. А ее не оказалось вовсе – даже с «одной палочкой» скорость скачивания файлов достигала в отдельные моменты 6 Кбайт/с, тогда как и максимальный уровень порою не спасал от полного провала. Логичное явление, ведь уровень сигнала влияет лишь на качество обмена с базовой станцией, а в случае с GPRS первостепенным узким местом оказываются цифровые каналы.

Доступность телефона для разговора во время GPRS-сеанса оказалась повально однобокой. Позвонить самому удавалось всегда, входящие же принимал только МТС (причем стабильно, за исключением случаев, когда данные качались особенно плотным потоком с привлечением FlashGet и тому подобных захватчиков наличной полосы пропускания). Для «Мегафона» единичные прозвоны имели место, а «Би Лайн» вообще не отвечал или был «временно недоступным».



COM-портовый шнурок с переходником к USB-порту, старый как мир.

Резюме?

GPRS жив. И если подключиться к нему по одному из помегабайтных тарифов (что будет означать порядка 20 центов за Мбайт, кроме помегабайтного «Мегафона» с пропорционально дорогим дневным тарифом и дешевым ночным), у вас непременно создастся впечатление пользования очень качественным «диалапом», равно пригодным и для работы, и мультиплейера, и просто неторопливого Web-серфинга без учета времени. «Мегафон-безлимитный», напротив, создан для тех, кому оперативный доступ не нужен в принципе: тот же Web-серфинг, но исключительно ради развлечения, без претензии по служебной надобности разыскать какую-то информацию или выкачать письмо (вы, возможно, будете подключаться с полчаса, и что за это время останется от рабочего настроя?). И, конечно же, для фонового скачивания всего, что плохо лежит (иначе зачем вообще unlimited?). Задавшись целью непременно полностью перейти на GPRS, можно обзавестись двумя подключениями: безлимитным и – на случай его временного умирания – помегабайтным (жалко, что сам «Мегафон» исключает совместное использование двух тарифов – после переключения на «безлимитный» не помогает даже прописка в строке инициализации старой точки доступа). Тоже идея.

Мышеоптика

Михаил Бескакотов

Есть вещи, способные превращать спокойных и уравновешенных людей в беснующихся монстров. К ним, без сомнения, относятся игры компании «Бурут СТ», дешевые ароматизаторы для автомобильного салона, пластмассовые пепельницы и плохие компьютерные мыши.



Агрономика

Неудобные мыши отрицательно влияют на карму и когда-нибудь погубят человечество. Они — социальный феномен. Можно долго гадать, что находится в голове у секретарши, попадающей по кнопкам в Windows с третьей попытки и вот уже пятый год подряд не догадывающейся заменить безымянный утюжок неизвестного происхождения на приличную мышь. Секунды, уходящие на борьбу с низкокачественными манипуляторами, складываются в часы, недели, годы, а напряжение в кисти рано или поздно заканчивается неизбежной ампутацией без анестезии по самую лебединую шею, — жестокому, но самонадеянному Минздраву следовало бы сообщать об этом прямо на коробках с периферией. Равно как и о том, что без хорошего мышиного коврика общение с компьютером чревато всеми известными науке нервными расстройствами, тромбофлебитами и болью в копчике.

Очевидные, казалось бы, вещи. Однако индивидуумы, самозабвенно елозящие чем попало по чему попало попадаются научно-исследовательскому отделу Дорогой Редакции и по сей день. И — о ужас! — они умудряются как-то играть в «Сапера» и прочие динамичные игры! Друзья, это мазохизм!

По многочисленным заявкам, поступающим к нам из травмопунктов страны...

Сложный выбор

Впрочем, шутки в сторону. Найти игровую мышку по вкусу нынче удается не каждому, и мы решили, что пора устроить очередные мышиные бега. Выяснилось, что с момента нашего последнего тестирования технического переворота в мышестроении не произошло, а эволюция движется уверенным, но слишком медленным шагом, являя нам несколько любопытных тенденций.

Во-первых, по рынку сегодня снует несметное число хвостатых моделей от самых разных производителей, но если заявить, что 90% этой продукции годно лишь для наполнения помойного ведра, это будет намного ближе к правде, чем нам хотелось бы. Предложение подразумевает спрос, а значит, полчища введенных в заблуждение покупателей уносят домой низкокачественный товар и пытаются приспособить его для игровых надобностей. Страшно боязно за здоровье нации, дорогие православные братья и просто соотечественники!.. Хорошенько запомните эти имена: Dialog, Maxxtro, A4Tech, Dexxa... Продукция, выпускаемая под

этими капиталистическими марками, не прошла даже предварительного отбора, и от ее приобретения мы настойчиво советуем воздержаться! (Кроме крайне низкого качества, данная категория примечательна страшным мракобесием следующего рода: к примеру, Maxxtro 4D Browser Mouse MUSJ и Dexxa Optical — это одна и та же мышь, товарищи! Разница только в логотипе на корпусе. Кажется, по схожей схеме лет пятнадцать назад продавались спортивные штаны на «вьетнамских» вещевых рынках.)

Во-вторых, похвальное желание производителей избавить нас от лишних проводов. Все бы хорошо, но приемлемо реализовать благие замыслы на практике получается только у Logitech. И даже этому уважаемому производителю не удается решить проблему избыточного веса: замечательная во всех отношениях беспроводная MX700, груженая двумя аккумуляторами, слишком тяжела для яростных 3D-шутерных баталий. Решение проблемы тем временем плавает на поверхности: возьмите в одну руку пару никель-метал-гидридных батареек формата АА из той же MX700, а в другую — аккумулятор любого современного мобильного телефона из бюджетной категории. Интересно, кто-нибудь уже занимается мышиным тюнингом?..

В-третьих, дизайн. Все словно сговорились и решили дружно отказываться от классической формы в пользу высоких и рельефных конструкций с выемками чуть ли не для каждого пальца и обилием дополнительных кнопок в самых непредсказуемых местах.

Возможно, в офисных приложениях все эти странные кнопки находят свое применение, но использовать их во время напряженной игры будут только большие любители экзотики, по непонятным причинам избегающие старую добрую клавиатуру.

В-четвертых, придется объявить безоговорочную победу оптической технологии над нечистоплотными механическими «колобками». Найти в продаже «шариковую» модель еще возможно, но эти торговые точки устремляются все ближе к музеям и складам антиквариата. На гребне волны новое поколение мышиной оптики, способное сканировать рабочую поверхность в разрешении 800 dpi и более и с частотой, достаточной, чтобы избежать рывков и дерганий курсора (то есть, конечно же, прицела) даже при скорости перемещения мыши 1 метр в секунду.

В-пятых, бросается в глаза отсутствие мышей, созданных специально для игр. На нашей памяти их было не так уж много, а ошеломляющего успеха добилась и вовсе одна модель — Boomslang 2000 от Razer. Однако непонятно, почему ниша пустует сейчас, и покупатель зачастую вынужден искать компромиссное решение между «офисными», беспроводными и просто плохими мышами.

Как мы тестировали

Осмотр проводился на компьютере с материнской платой Abit AB-IC7-G-MAX2 (чипсет Intel 875P), в которую были бережно установлены: процессор Pentium 4 1,7 ГГц, 256 Мбайт оперативной памяти и видеокарта Albatron на базе чипа GeForce FX 5600 Ultra. Все испытуемые подключались к шине USB, устанавливались на красивый и дорогой коврик с тканевым покрытием и откатывали произвольную программу в самом широком диапазоне игр и приложений. Использовались фирменные драйверы из комплекта поставки, а если диска в комплекте не находилось, ПО стоически скачивалось с сайта непутевого производителя.

Logitech MX700 Cordless Optical Mouse

Цена $70	
Число кнопок 7 + колесо скроллинга	
Интерфейс USB или PS/2 (крэдл-приемник)	
Драйверы MouseWare 4.0.6	
удобство в работе	**4,2**
удобство в играх	**3,8**
итоговый рейтинг	4,0

До недавнего времени MX700 была старшей моделью в популярной линейке MX от безусловного лидера мышестроения, компании Logitech. Теперь выше нее находится только MX900 — сестра-близняшка, использующая в качестве беспроводного интерфейса шагающий в массы Bluetooth. В России MX900 еще не продается, но на нее нужно будет обратить пристальное внимание всем обладателям устройств с поддержкой Bluetooth — ибо крэдл мыши служит не только зарядным устройством и приемником, но и Bluetooth-хабом. В MX700 крэдл без «голубого зуба», но от этого он не менее удобен.

А что же сама мышь? Футуристический, слегка агрессивный дизайн, плавные изгибы и четкие, внятные линии делают ее желанной гостьей на любом игростоле. На нее приятно смотреть и показывать друзьям, она, наконец, доставляет эстетическое удовольствие!

Но когда с «серой» начинаешь работать, эйфория сменяется легким разочарованием. Дело не в слишком смелой форме. Устройство довольно удобно лежит в руке, основные кнопки радуют приятным кликом, а чтобы дотянуться до дополнительных, не нужно менять положение руки. Словом, на ощупь мышь приятная. Но — слишком тяжелая и громоздкая. Беспроводная технология обернулась не прерывистыми движениями курсора (с этим как раз все в порядке), а обязательным присутствием в и без того увесистом корпусе двух аккумуляторов формата АА. В итоге неповоротливость и большие размеры едва ли окупают отсутствие провода.

Но со временем к устройству привыкаешь, развешиваешь по кнопкам необходимые для повседневной работы функции и продолжаешь радоваться великолепному внешнему виду. Или... не продолжаешь, если не удастся свыкнуться с внушительным весом и габаритами, из-за которых мышь доставляет серьезные неудобства в шутерах и прочих динамичных играх.

Итого: MX700 — имиджевая модель для тех, кто редко проводит время за компьютерными играми и предпочитает стиль и качество исполнения функциональности.

Logitech MX500 Cordless Optical Mouse

Цена $45	
Число кнопок 7 + колесо скроллинга	
Интерфейс USB или PS/2	
Драйверы MouseWare 4.0.6	
удобство в работе	**4,2**
удобство в играх	**4,1**
итоговый рейтинг	4,2

MX500 выглядит точно так же, как и MX700, старшая сестричка, с одним только отличием: она обременена «хвостом». Отсутствие беспроводной технологии ощутимо сказывается на цене и, что куда более важно, на весе. Не сказать, что без батареек устройство преображается. Мышь легче на подъем, ведет себя послушнее и более отзывчиво реагирует на движения вашей руки — это факт. Но на роль ультимативного игрового контроллера все равно не претендует из-за своих по-прежнему немаленьких габаритов. Если вы проводите свое время в неспешных пошаговых стратегиях, то к MX500 стоит присмотреться. Но пытаться приспособить ее для шутеров и прочего активного отдыха было бы все равно, что выставить «Аврору» в гонках легких турбированных скутеров.



Logitech MX310 Optical Mouse

Цена $35	
Число кнопок 5 + колесо скроллинга	
Интерфейс USB или PS/2	
Драйверы MouseWare 4.0.6	
удобство в работе	**4,6**
удобство в играх	**4,7**
итоговый рейтинг	4,7

наш выбор

MX310 пришла на смену самой младшей модели в серии MX — MX300. «Трехсотка» обладала огромным преимуществом перед старшими родственниками: она совмещала отличную оптическую систему нового поколения с классическим, проверенным временем дизайном, подходящим для игр больше всего. Возможно, MX300 казалась слишком простой и старомодной на фоне монструозной MX700, и руководство Logitech это не устраивало. Пробыв на рынке немногим больше полугода, MX300 была отправлена на покой, и теперь ее сложно найти как в приличных магазинах, так и в прайсах «подвальных» московских фирмочек.

Заменившая 300-ю модель MX310 обладает куда более эффектной внешностью: выемки для пальцев, «гоночные формы» (глядя на нее, вспоминаешь Peugeot 206), боковые кнопки и несколько глубже утопленное в корпус колесо прокрутки. Взяв эту мышь в руки после тяжелых беспроводных монстров, не можешь нарадоваться воздушной легкости и послушности устройства. Смущает лишь не совсем удобная хватка: приплюснутый из аэродинамических надобностей нос оттесняет боковые ложбинки для пальцев слишком далеко к «корме», и первое время приходится учиться держать мышь за, скажем так, поясничный отдел. По секрету заметим, что освоить правильную хватку можно ровно за десять минут в вашем любимом шутере («мясо» в Quake 3 на dm13 подойдет). Устройство охотно пляшет по коврику и точно слушается ваших команд, даже если выставить запредельную чувствительность, — сказывается высокое разрешение оптической системы MX.

К основным кнопкам и колесу скроллинга претензий нет (как, впрочем, и в случае других моделей от Logitech), а вот боковые кнопки могли бы быть чуть мягче. Эти кнопки удобно использовать для перемещения в браузере и прочих глупостей, но в играх приспособить их не получится при всем желании. Дело в том, что драйверы MouseWare уже много версий подряд устроены таким образом, что в играх любые мыши Logitech превращаются в обычных трехкнопочных грызунов. Остальные кнопки просто отключаются. Кого-то эта особенность сильно озадачивает и даже злит, но нам кажется, что распределять управление по клавиатурным кнопкам куда более естественно — рука, лежащая на мышке, должна сконцентрироваться на точности целеуказания, а отвлекаться на дополнительные нажатия ей ни к чему.

Итак, несмотря на то что в погоне за эффектным внешним видом MX310 стала чуть менее удобной (нежели, напомним, MX300), мы можем смело посоветовать эту мышь всем без исключения — это надежная боевая лошадка, коллеги!

Logitech Click! Optical Mouse

Цена $20	
Число кнопок 3 + колесо скроллинга	
Интерфейс USB или PS/2	
Драйверы MouseWare 4.0.6	
удобство в работе	4,3
удобство в играх	4,4
итоговый рейтинг	4,4

А вот и первый представитель новейшей линейки Logitech с незамысловатым названием Click!. По части дизайна Click! Optical Mouse очень похожа на MX310 — за исключением двух отличий: нет дополнительных боковых кнопок, а основные кнопки чуть меньше и окружены более толстым ободком по краям. Конечно, корпус из серебристой и синей пластмассы — это тоже отличие (определенно, мышь будет хуже смотреться с вашей черно-белой оргтехникой, чем MX310), но закрыть на него глаза не будет серьезным преступлением. Лучше скажем, что оптическая система хоть больше и не MX, и не преподносится в качестве уникального торгового предложения, осталась по-прежнему превосходной.

И все же новый Click! оставляет чуть менее приятное впечатление, чем MX310. Дело в том, что во время работы пальцы то и дело цепляются за ободок вокруг основных кнопок. Из-за этого нажатие получается не таким уверенным, а иногда и вовсе случается осечка. С MX310 такого не было.



Logitech Cordless Click! Optical Mouse

Цена $50	
Число кнопок 3 + колесо скроллинга	
Интерфейс USB или PS/2 (приемник)	
Драйверы MouseWare 4.0.6	
удобство в работе	3,6
удобство в играх	3,5
итоговый рейтинг	3,5

Следующий представитель нового семейства вместо хвоста оборудован беспроводным интерфейсом и обладает не виданным ранее дизайном. Однако, если присмотреться, легко заметить, что вид Cordless Click! выведен скрещиванием обычной Click! и старой доброй Pilot Wheel Mouse. От первой была позаимствована широкая передняя часть с неудачной компоновкой основных клавиш, а от второй — задняя, куда был встроен отсек для двух АА-батареек. Получившаяся форма напоминает разрезанную вдоль грушу, нравится ли вам это сравнение или нет. Назвать мышь совсем неудобной нельзя, но привыкать к ней придется долго. Получится не у каждого. Широкий нос и узкая, но ощутимо более тяжелая из-за батареек корма вступают в очевидное разногласие. Это прозвучит нелепо, но держать мышь вверх ногами значительно приятнее! Несмотря на значительно меньший, чем у MX700, вес, отличную оптику и устойчивую радиосвязь с приемником, мы вынуждены констатировать: смерть гибридам.

Рассматривать Cordless Click! в качестве кандидата на покупку стоит только в том случае, если вам очень хочется стать обладателем беспроводной мыши, но потратить на это сомнительное удовольствие больше 50 долларов вы не можете.

Logitech Cordless Click! Plus Optical Mouse

Цена $60	
Число кнопок 5 + колесо скроллинга	
Интерфейс USB или PS/2 (приемник)	
Драйверы MouseWare 4.0.6	
удобство в работе	3,3
удобство в играх	3,0
итоговый рейтинг	3,2

А вот еще один Click!. К сожалению, приходится признать, что новая линейка получилась у Logitech не столь удачной, как серия MX. Потому что перед нами снова гибрид. На этот раз скрещивали монструозную MX700 и все остальные модели понемногу. В результате у MX700 появился этакий Мини-Мы. Cordless Click! Plus неповоротлива, в ней чувствуется лишний вес (все те же АА-батарейки). Но все это мелочи по сравнению с главным недостатком, ставящим размашистый крест на этой модели: асимметричная правая часть мыши сильно свешивается за пределы ее основания, из-за чего безымянный палец никак не хочет ложиться на корпус и вынужден елозить рядом с мышью по коврику. Крайне неприятное ощущение!

В остальном все как обычно: три дополнительные кнопки, сбалансированное колесо скроллинга, отличная оптика и радиосвязь. Но этот выступ справа... Из-за него мышь кажется очень неудобной в повседневной работе, а в играх — тем более. Рекомендовать Cordless Click! Plus не хочется. Если вы грезите свободой от проводов, то добавьте 10 долларов и купите куда более удачную MX700.



Genius PowerScroll Eye

Цена $12	
Число кнопок 2 + колесо скроллинга	
Интерфейс USB или PS/2	
Драйверы MouseMate 6.23.00	
удобство в работе	**3,2**
удобство в играх	**3,3**
итоговый рейтинг	3,2

Начиная говорить о мышах марки Genius, нельзя не отметить отсутствие унифицированного драйвера. Мелочь, а неприятно. Но в случае с ПО к PowerScroll Eye мы столкнулись с куда более серьезной проблемой. Драйверы поставлялись на дискете (те самые квадратные штуки черного цвета с задвижкой и наклейкой). Родные, во-первых, это не модно, а во-вторых, большая часть современных компьютеров уже не комплектуется 3,5-дюймовым дисководом и если бы не Интернет... В общем, осадок остался.

Но к самой мыши это не имеет никакого отношения. К ней можно долго придираться, но своих денег она стоит. За 12 долларов вы получаете простейшего оптического грызуна без дополнительных функций и претензий на оригинальность. Как показывает практика, именно такие мыши лучше всего подходят для игр, в которых не место чересчур эргономичным и многокнопочным офисным извращениям! Правда, справедливо это только в том случае, если нет претензий к оптике. Вот тут у PowerScroll Eye и вышла главная промашка. После восхитительной оптической системы MX от Logitech, «красный глаз» Genius выглядит лузером: рывки и дергание изредка чувствуются даже на идеальной поверхности коврика, а на столе мышь начинает отплясывать какой-то редкий этнический танец. Словом, оптика PowerScroll Eye слишком капризна для тонкой работы. Левая и правая кнопки нажимаются по-разному, но обе с излишне большим ходом, а на пластмассе корпуса видны технические неровности. Шнур слишком грубый и создает неудобства. Колесо скроллинга вращается вперед намного легче, чем назад. С другой стороны, а чего вы хотите за такие копейки? В этой ценовой категории и не такое бывает.

Genius NetScroll+ Optical

Цена $20	
Число кнопок 4 + колесо скроллинга	
Интерфейс USB или PS/2	
Драйверы MouseMate 7.06.00	
удобство в работе	**4,2**
удобство в играх	**4,2**
итоговый рейтинг	4,2

Необычная форма этой мыши может легко ввести в заблуждение, но на деле выясняется, что «кособокий» дизайн не так уж плох и устройство быстро находит свое место в руке. Удобно, за одним исключением: правая кнопка находится дальше от края корпуса, чем положено, и нажимать ее приходится второй фалангой среднего пальца.

Улажена частая для мышей Genius проблема, и ход основных кнопок не вызывает никаких нареканий. А вот боковые кнопки показались неудачными. Причем не столько нажатиями, сколько формой. К колесу скроллинга тоже есть претензия. Оно слишком глубоко утоплено в корпус, и при вращении палец трется о левую кнопку. На словах это кажется несущественным, но в работе доставляет легкий дискомфорт.

Несмотря на заявленную разрешающую способность в 800 dpi, нам показалось, что курсор слегка дергается. Проверка в незабвенном Quake 3 подтвердила подозрение: при очень быстром движении мышь еле заметно, но сбивается, что при быстрой игре доставляет неудобства. Однако если вы не практикуете в своих играх двойной рокет-джамп, то этого не заметите.

Microsoft IntelliMouse Explorer 3.0A

Цена $30	
Число кнопок 4 + колесо скроллинга	
Интерфейс USB или PS/2	
Драйверы IntelliPoint 5.0	
удобство в работе	**4,4**
удобство в играх	**4,6**
итоговый рейтинг	4,4

Все мыши Microsoft попали к нам в OEM-поставке, упакованные в плохие поли- этиленовые пакетики. Продавцы утверждают, что в коробках эти мыши в наших краях почти не появляются. Большой ли это минус? После громоздких упаковок от мышей других производителей кажется, что не очень.

Честно говоря, до сих пор непонятно, что заставляет именитого производителя ПО заниматься мышами, однако у него это получается отменно (да что там, в свое время «шариковые» Microsoft-мышки были первыми и любимейшими). Претензий к IntelliMouse Explorer 3.0A очень мало: высоковатая для OEM-поставки цена, разболтанные боковые кнопки и слегка дребезжащее колесо прокрутки. Из достоинств необходимо отметить отличную оптику (даже менее привередливую к типу поверхности, чем технология MX от Logitech), очень удобный и весьма изящный дизайн и самый тонкий и длинный шнур среди всех осмотренных нами проводных мышей.

Если бы над конструкцией кнопок еще немного поработали, был бы крепкий «Наш выбор». А так — просто качественная мышь, которую не стыдно взять в руки.

Microsoft IntelliMouse Optical 1.1A

Цена $20	
Число кнопок 4 + колесо скроллинга	
Интерфейс USB или PS/2	
Драйверы IntelliPoint 5.0	
удобство в работе	**4,3**
удобство в играх	**4,3**
итоговый рейтинг	4,3

Эта мышь выделяется из огромного числа своих коллег особой шершавой пластмассой, на вид и на ощупь напоминающей резину, которую используют в некоторых спортивных рулях. Сначала в голову приходят смелые идеи о мышах, для уверенного сцепления покрытых наждачной бумагой, но на деле грубая пластмасса оказывается очень удобной. Чего не скажешь о компоновке вспомогательных кнопок. Они расставлены с двух сторон рядом с основными, и нечаянные нажатия в процессе работы редко, но случаются. С колесом прокрутки вообще беда: оно слишком легко вращается на себя и слишком туго — от себя, причем вращение в каждом направлении отдается гулким эхом в корпусе мыши. Звук настолько неприятный, что при работе к колесу не хочется лишний раз прикасаться.

В остальном же это очень неплохая мышь за свою цену. Вот только зазорам между пластмассовыми частями корпуса следовало бы быть поменьше...

Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer 1.0A

Цена $40	
Число кнопок 4 + колесо скроллинга	
Интерфейс USB	
Драйверы IntelliPoint 5.0	
удобство в работе	**4,0**
удобство в играх	**3,5**
итоговый рейтинг	3,6

До настоящего момента опыты с радиомышами завершились относительно безболезненно только у Logitech. Давайте же посмотрим, что вышло у Microsoft. Но сначала первые впечатления. Мышь напоминает не то рейверскую обувь Swear, не то проводную IntelliMouse Explorer, которую забыли на горячем обогревателе. База настолько велика, что,



установив устройство на коврик, вы ощутите острую нехватку места на столе. Монстр, а не мышь! Как и в случае с беспроводной Logitech MX700, большие размеры делают мышь очень удобной, но лишь до той поры, пока ею не надо активно шевелить. В спокойном положении рука отдыхает, но двигать этого стотонного диплодока по коврику становится в тягость после пяти минут яростной Quake-резни. Но главная проблема этого устройства — плохо реализованная радиосвязь с базой. Курсор шевелится с микроскопическими рывками, и если, работая в Windows, на это можно закрывать глаза, то играя — никак. В итоге «незачет». Рекомендовать эту мышь можно только страдающим гигантоманией людям, играющим в «Героев» раз в месяц. Когда по телевизору не показывают футбол...

Mitsumi Optical Wheel Mouse

Цена $10	
Число кнопок 2 + колесо скроллинга	
Интерфейс PS/2	
Драйверы нет	
удобство в работе	**4,0**
удобство в играх	**4,5**
итоговый рейтинг	4,4

специальный приз

Это скромное, неброское устройство — привет из далекого прошлого, когда модельный ряд «железных» компаний ориентировался на маркетологическую глупость значительно меньше нынешнего. У Mitsumi-творения классический дизайн, каковым в свое время гордились и Genius, и Logitech. Сейчас эти компании ринулись в эргономические дебри и вот-вот там утонут, а Mitsumi проявила восточную мудрость и поставила в основу своей продукции почти аскетичную простоту. Поклон ей за это.

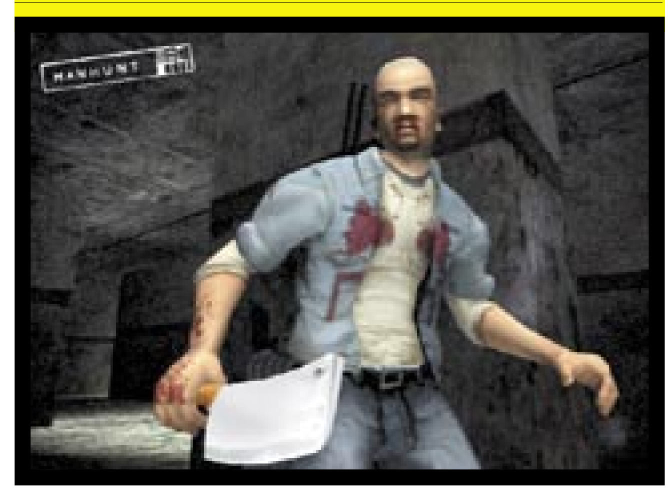
Две большие кнопки, приятное в обращении колесо прокрутки, корпус, слегка сужающийся к основанию и обеспечивающий надежное сцепление с рукой. Крайне малый вес — при желании эту мышь можно двигать большим и безымянным пальцами. Очень тонкий и гибкий шнур, заставляющий крепко задуматься о необходимости извращений с беспроводными мамонтоподобными мышами. Мы назвали бы эту мышь лучшим выбором для игр по результатам сегодняшнего осмотра, если бы не два трагических недостатка: слабоватая оптическая система (всего лишь 400 dpi) и подключение только к отжившему свое PS/2-порту. Это значит, что нужно пристально следить за новыми моделями от Mitsumi.

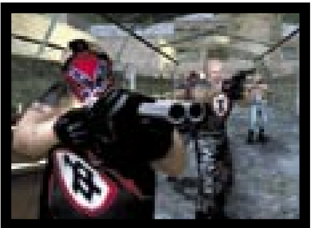
Спасибо! *Выражаем искреннюю благодарность компаниям USN Computers (095-775-8202) и Alliance (www.alliancegroup.ru) за предоставленное оборудование.*

Частное видео

Manhunt

www.rockstargames.com/manhunt
жанр: Реалити-шоу
платформа: Sony PlayStation 2
разработчик: Rockstar North (www.rockstarnorth.com)
издатель: Rockstar Games (www.rockstargames.com)







Для начала представьте себе «Последнего героя» из ящика для дураков, но со слегка измененными правилами. В разные точки «необитаемого острова» десантируются телеклоуны, попсюки-из-обоймы и прочие бедросычи. Вместо идиотских заданий вроде лазанья в голом виде по навазелиненным пальмам каждой недознаменитости выдают мачете и сообщают, что за малодушие — всякий раз расстрел на месте по одному члену звезданутой семьи. Задача — остаться одному. Теперь вообразите самые темные и порочные направления видеоиндустрии, по сравнению с которыми порнобизнес выглядит общеобразовательным институтом при католической церкви. Зверские убийства этих фанероидов, заснятые на пленку во всех подробностях? К счастью, очень близко.
Ну а теперь выключите свою фантазию и как следует подумайте, что можно сделать с человеком при помощи набора слесарных инструментов.

Правде по глазам

Добро пожаловать в Manhunt, игру, с огромным трудом вписавшуюся в рейтинг «Mature». «Перед тем как выбрать «New Game», выключите свет, задерните шторы и плотно закройте двери». Так написано в главном меню.
Кто вы, откуда и зачем, не поясняется. Вас выбрасывают на пустынные улицы ночного города, на вас надета грязная роба, ваши руки пусты. Первое, чему нужно научиться, — убивать человека при помощи найденного на помойке пластикового пакета. Вашими действиями руководит таинственный голос в наушнике, за вами наблюдают десятки видеокамер. Действовать нужно как можно более беспощадно, ведь от вас зависит ценность отснятого материала. Ваши противники — тяжелонаркотизированные сумасшедшие уличные бандиты, скинхеды, сектанты. Перед ними стоит одна задача. Догадаетесь, какая?..
И вообще, сможете оценить масштабы гениальности Rockstar North, распахнувшей перед нами порочную сущность «развлекательного телевидения»? Более того — заставившей заглянуть в самые темные уголки своего естества? Ведь вы никогда не переключаете канал, когда показывают криминальные репортажи с расчлененкой, правда же? Manhunt — об этом. О порочной притягательности смерти. Которую эксплуатируют все остальные, политкорректные, игры, невинно при этом улыбаясь. На которой построена немалая часть развлекательного ВСЕГО. Играть в Manhunt стоит хотя бы ради идеи.

Топором наотмашь

Кроме того, Manhunt — это превосходный сникер. Не хватающий звезд с неба по части геймплейных изюминок, но крепко пробирающий вас гнетущей, параноидальной атмосферой. Здесь нет и в помине интерактивного окружения, беготни по стенам, режима замедленного действия, красочных взрывов, огромных уровней. В скромных декорациях разворачивается череда убийств. Не изящных, как в Splinter Cell, Tenchu или любом другом сникере, а донельзя кровавых, жесточайших. Вы можете проткнуть ничего не подозревающую вражескую шею кухонным тесаком. Вырвать из нее кусок мяса серпом. Вставить в затылок монтировку или размозжить голову бейсбольной битой. Расставленные повсюду камеры изойдутся слюной разных ракурсов. Покажут в наиболее выгодном виде фонтан крови, бьющий из перекушенной артерии... В руках дизайнеров из Rockstar North классическая ситуация с выманиванием врага из-за угла оборачивается яростным противостоянием двух вооруженных сумасшедших. Кроме того, здесь блистательный ганфайтинг: патроны на вес золота, умирают от одного-двух выстрелов, нервы на пределе, а руки всегда дрожат. Каждый уровень заканчивается в фургоне, движущемся к новой локации. Ваш хозяин злорадствует в наушнике и ставит очередную задачу. Камеры наготове...

P.S.

По адресу www.valiant-ent.tv доступен промо-сайт Manhunt, на котором можно заказать с доставкой тематическое видео, серп, удавку, бензопилу и маску из латекса.

Когда тебя нет

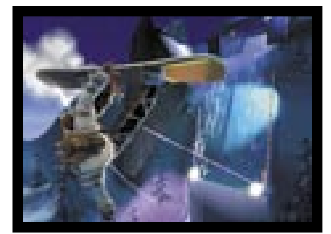
SSX3

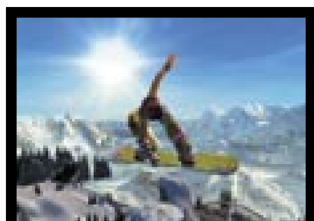
www.ssx3.com
жанр: Симулятор радости
платформа: Sony PlayStation 2
разработчик: EA Canada (www.easportsbig.com)
издатель: Electronic Arts (www.ea.com)

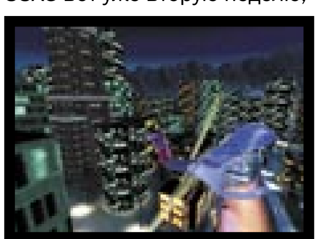


Ты открываешь глаза. Сквозь двойные поляризованные стекла очков солнце тактично напоминает о себе мириадами кристалликов замерзшей воды. Всю ночь валил снег, а утром на небе ни облачка. По странному стечению обстоятельств лавинщики забыли закрыть трассу, и кресла подъемников готовы зачерпнуть тебя на самый верх. На склоне ни души. Ты подтягиваешь крепления и проверяешь в сотый раз, застегнуты ли карманы куртки. Ты делаешь глубокий вдох и легким движением отправляешь доску вниз. Сноуборд стремительно набирает скорость, и в какой-то момент тебе становится









страшно. Но бояться не надо. Это похоже на полет во сне, на безостановочное падение, на скольжение по волнам замерзшего океана. Времени нет. Тебя нет тоже. Хочется кричать от счастья — но кричать некому. Ты едва переносишь вес на пятки, и доска пишет плавную дугу, оставляя на снегу идеальный, канонической формы след.

Сверх плана

Люди делятся на тех, кто катался по целине, и тех, кто еще не делал этого. Это тот случай, когда вполне достаточно одной таблетки. Нетронутые, блестящие на солнце склоны потом снятся. Раньше эту тоску можно было отчасти утолить с помощью extreme channel или домашнего сноубордического порно. Недавно я обнаружил новый, куда более интерактивный способ перезимовать лето. Этот способ называется SSX3. Я серьезно.

Опасно считать SSX3 симулятором сноуборда, даже с приставкой «аркадный». Местные персонажи весьма вольно обращаются с законами физики, а силу земного притяжения на определенном этапе перестают замечать вовсе. Здесь новички без всяких проблем крутят с любой кочки бэкфлип 360 с приземлением в мануал, а то, что позволяют себе профессионалы, невозможно описать словами. Выполнив несколько удачных движений, игрок получает доступ к обширной палитре uber-, а позже — super uber-трюков, которые имеют куда большее отношение к бейсджампингу, скайдайвингу и запрещенным к продаже без рецептов медикаментам, чем к старому доброму катанию на доске по снегу. Впрочем, это не вызывает раздражения, скорее — чувство тотального восторга.

Полеты во сне и наяву

Проектировщики SSX3 построили в отдельно взятой игре рай для сноубордистов. Здесь на вершине всегда девственная целина, здесь нет очередей на подъемники, на идеальных склонах не найти чайников, а по количеству рейлов, пайпов и биг-эйров любая трасса даст сто очков вперед самому крутому сноуборд-парку. Висящие в абстрактной цифровой пустоте трассы в третьей части связаны в одно целое, вершин стало целых три, одна безумнее другой, и порой игроку начинает казаться (и это чувство бесценно), что трассы никакой нет, что все по-настоящему и можно прыгнуть с этого наддува и уйти левее в лес, а можно пройти траверсом вправо и… это действительно правда.

Мои приятели, которых я приглашаю на презентацию SSX3 вот уже вторую неделю, стабильно покидают мой гостеприимный дом в два часа ночи, полагая, что на часах всего полдень. Это невероятно, но игра каким-то образом передает атмосферу настоящего катания. Не возьмусь деконструировать это ощущение — может быть, звук скользящей по снегу доски? Может быть, форма оставляемого позади следа? Или искрящиеся на солнце сугробы? Или облака, висящие над долиной?

P.S.

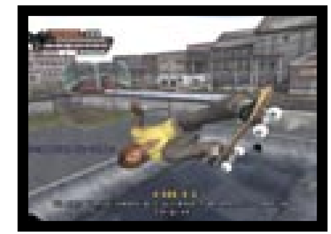
А может, капли воды, текущие по маске? Или умело подмеченные с помощью motion capture кульбиты райдера, «поймавшего кант»?..

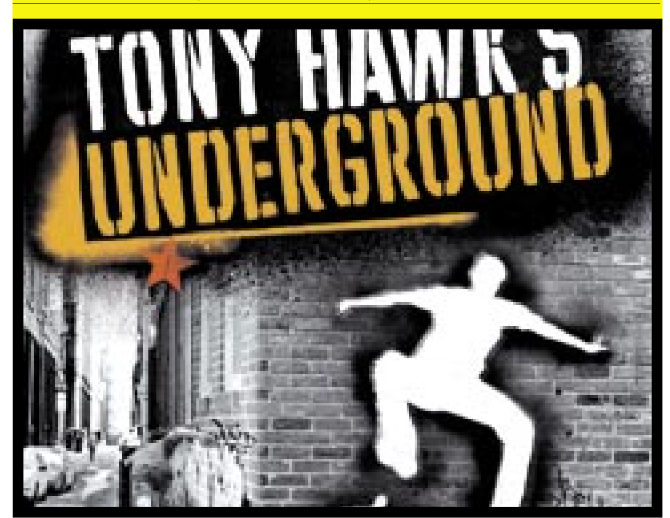
Хоуквиль

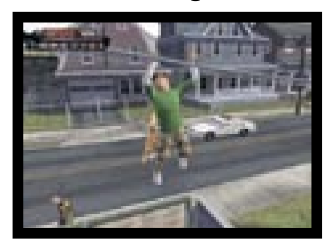
Tony Hawk's Underground

www.activision.com/microsite/thug/thug.html
жанр: Аркада религиозной направленности
платформа: Sony PlayStation 2
разработчик: Neversoft Entertainment (www.neversoft.com)
издатель: Activision (www.activision.co.uk)

В мире по Хоуку никто не должен ходить на работу и учебу. Никто не должен читать книг и смотреть кино. Спать, есть и чистить зубы нужно как можно реже, потому что все эти действия отнимают драгоценное время, которое можно провести с пользой. Временем, проведенным с пользой, считается катание на скейтборде. Музыкальное сопровождение приветствуется.







Любые позывы к творчеству можно и нужно реализовывать, создавая и отрабатывая новые трюки. Средства к существованию следует получать у Спонсоров, которые возводятся в ранг единственно верных богов и наделяются правом управлять течением жизни на планете Земля Хоука.

Здесь каждый камень Хоука знает

Тратить средства к существованию разрешается только на доски, принадлежности к ним, инвентарь и транспорт, перемещающий человека к новым местам катания. Местами катания признаются все доступные для этого поверхности, недоступные же переоборудуются. Если в процессе освоения новых площадок человек получает травму, реабилитационный процесс следует совмещать с просмотром скейтборд-видео с участием знаменитых скейтеров и игрой в тематические видеоигры под маркой «Tony Hawk's». Ступень на социальной лестнице, которую занимает каждый конкретный индивид, определяется финансовой состоятельностью и известностью его Спонсоров. Оценка достижений всякого человека производится на регулярно проводимых соревнованиях, участие в которых является строго обязательным. Цель жизни по Хоуку заключается в обретении одного из самых именитых Спонсоров. Смысл жизни по Хоуку состоит в бесконечном совершенствовании своего скейтбордистского искусства.

Будь собой

Мне страшно представить, во что превратится серия Tony Hawk's, когда со стапелей межгалактической корпорации Sony сойдет PlayStation 3. То, что выпустила недавно Activision, напоминает не столько игру, сколько пятидесятнический манок вроде Sims или Pokemon. Все могло быть еще серьезнее, если бы не техническая ограниченность PS2, но даже на такой скромной базе Tony Hawk's Underground (THUG) умудряется вытворять невообразимое. Галопом по пунктам: возможность создавать скейтеров с использованием собственной фотографии, редактор досок, редактор уровней, редактор трюков, редактор заданий, многопользовательская игра в онлайне, десяток режимов в hot-seat, десяток синглрежимов включая «карьеру»... На последней остановимся подробнее. В THUG есть сюжет. С точки зрения здравомыслящего ПК-игрока он ужасен, но адепты скейтбординга готовы продать за него своих папимам, потому что в этом режиме можно пройти все этапы становления культового про-скейтера, начиная с физкультуры на зачуханных задворках родного хутора и заканчивая созданием собственной команды и фирменного видео. На пути к заветной цели игрока ждут предательства друзей и прочая правда жизни. Десятки имен реальных производителей скейтборд-товаров — and the crowd goes wild.

Полная кастомизация всего и вся — модмейкерство перестало быть прерогативой увязшей в липком безденежье индустрии игр на ПК. Важно знать: THUG — это не всегда «лучше». Но THUG — это всегда «больше». Графически игра вернулась чуть ли не к THPS 2. Но когда Бам Маргера со словами «look at this tanks» пялится на стоящую рядом с мавзолеем Ленина бронетехнику, когда Родни Маллен исполняет spacewalk, когда угловатый человечек с вашим лицом исполняет holy hotel hop через крутящиеся лопасти вертолета...

P.S.

Thug (сущ., истор.) – разбойник-душитель, член религиозной секты в Индии, поклонявшейся богине смерти Кали; секта предположительно уничтожена в середине XIX века; слово заимствовано из хинди.


www.game-exe.ru
game.exe
01 2004
4601357000116
Поле битвы
БЛИЦКРИГ
ИТОГИ КОНКУРСА!
стр. 122
DVD
ТУТ
стр.
33–68
ВЕСЬ
ЭТОТ
СПОРТ
game.exe #1'2004 (102)
Prince of Persia • NFS: Underground • Lock On • Star Wars: KOTOR • Warlords IV • Silent Hill 3
C&C Computer Publishing Ltd.



www.game-exe.ru
game.exe
game.exe #1'2004 (102)
4601357000116
#01 2004
Поле битвы
БЛИЦКРИГ
ИТОГИ КОНКУРСА!
стр. 122
Prince of Persia • NFS: Underground • Lock On • Star Wars: KOTOR • Warlords IV • Silent Hill 3
Хоккей Футбол
Баскетбол Бокс
Гольф Крикет
Большой теннис стр. 33–68
ВЕСЬ
ЭТОТ
СПОРТ
C&C Computer Publishing Ltd.